BEFEHL: WERTEINGABE AUFLISTUNG Druck Einfügen Format Hilfe Löschen
Muster Öffnen Pfad Quitt Text Umstellen Übertragen Zusätze
Werteingabe: Werteingabebildschirm aufrufen!
96% frei ZA Microsoft Chart: KREIS1
Legende Keine
ATARI
POWER
EGA

ATARI User

La 1° publicación para usuarios de ST

AÑO II
Nº 17
1.990

325 ptas. (inc. IVA)

ST REPLAY 4, ST REPLAY PROFESSIONAL Y QUARTET

GFA BASIC II

LOS MENUS PULL-DOWN

GRAFICOS III

INTRODUCCION AL 3D

VIA MODEM III

COMENZAMOS EL LISTADO DE LAS BBS
MAS IMPORTANTES DE ESPAÑA

Y ADEMAS: *ENTREVISTAMOS A CMV LONDRES, NOVEDADES DEL SOFTWARE MUSICAL, NOTICIAS, CONCURSOS, JUEGOS, FICHAS, CONTACTOS, CARTAS, etc.*

00017
8 413042 838609

CANADIAN

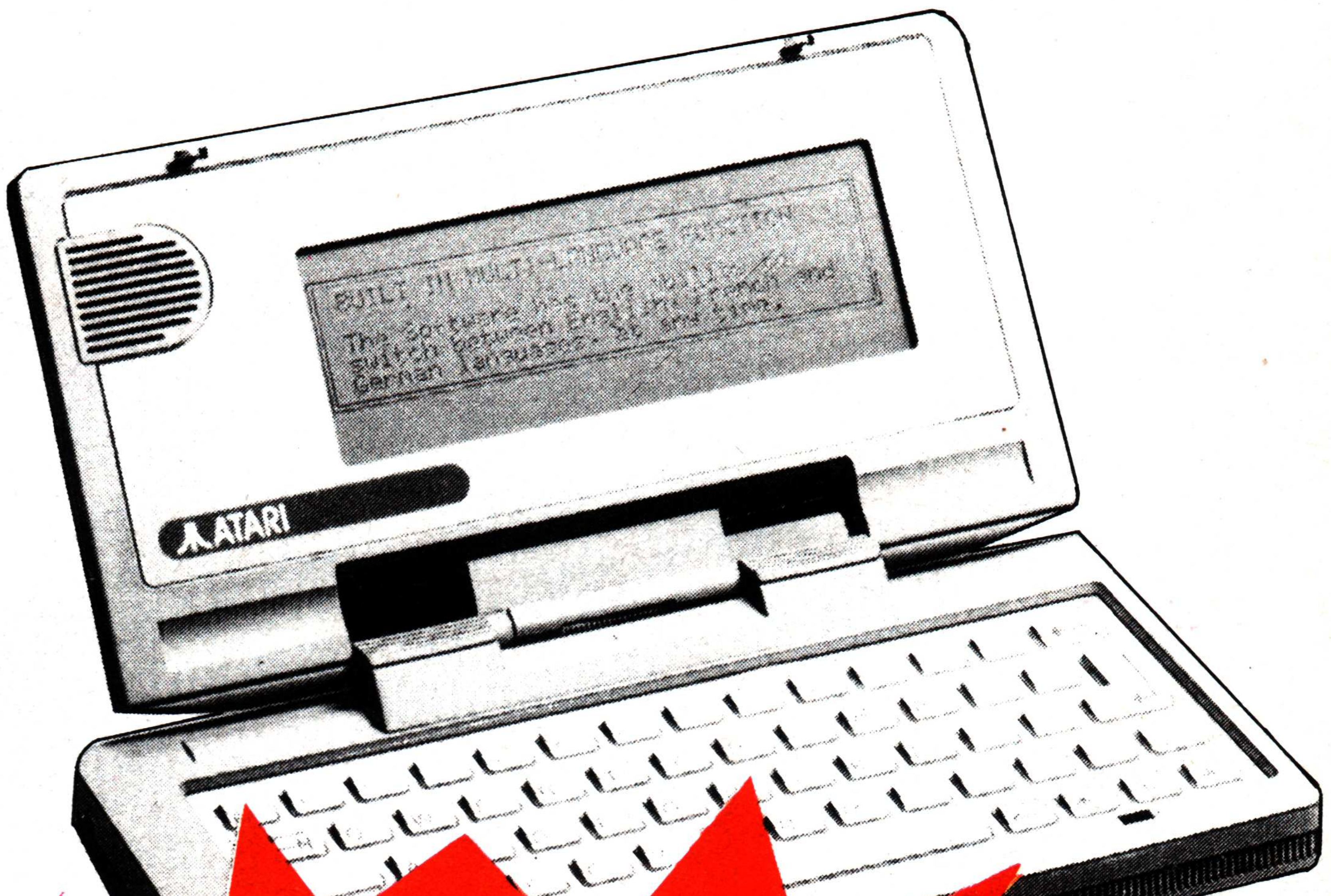
Avda. Mistral 25-27.Tel.426 49 81. 08015 BARCELONA

ACCESORIOS

Cable Euroconector ST	*3332*
Cable Paralelo ST	*2380*
Cable Série ST	*2380*
Cable Alargo Disco Duro MegaFile 20	*1624*
Cable Alargo Monitor ST Color	*3332*
Cable de ATARI ST a video y monitor color	*1624*
Cable de ATARI ST a cualquier video	*1564*
Cable de Monitor ATARI color a PC (CGA)	*2590*
Cable de ATARI ST a monitor NEC M5XL	*2904*
Cable de Sístema MIDI	*703*
Cable de ATARI PC3 a TVC SONY	*6545*
Cable Prolongador Teclado PC	*972*
Cable de Portfolio a PC AT	*2051*
Cable de Portfolio a PC XT	*2107*
Cable de Portfolio a Impresora série	*1984*
Cinta Impresora NEC P2200	*1190*
Cinta Impresora FACIT B-1100	*1143*
Cinta Impresora Panasonic P1090	*952*
Diskette CANADIAN 3.5' DS-DD	*238*
Diskette DataFile 550-01	*170*
Diskette Kenytron MF 2DD 5.25'	*255*
Diskette Verex MD 250-01 5.25'	*128*
Diskette Xidex 48 TPI	*209*
Cartucho Disco Remov. MegaFile44	*18945*
Archivador Diskettes 3.25' (80 unid.)	*3237*
Archivador Diskettes 5.25' (60 unid.)	*3237*
Ratón ST ATARI	*5712*
Papel Continuo Anónimo Impresora	*1275*
Tapete (DIN-A4) Mouse ATARI	*1238*
Tapete CAD (DIN-A3) Mouse ATARI	*1428*

ATARI PORTFOLIO

49.900 Pts.



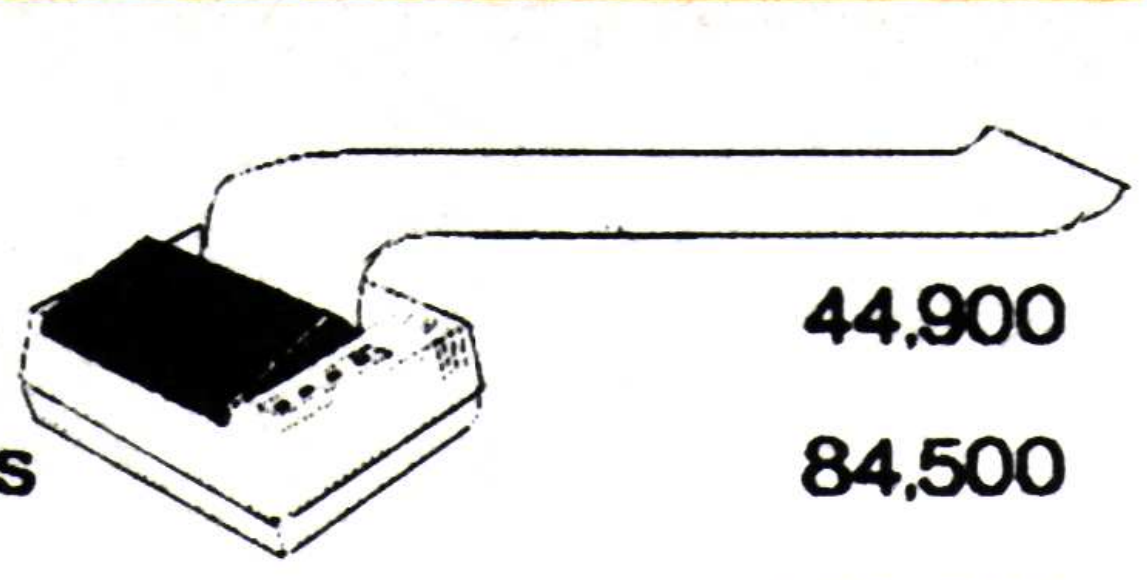
INCLUYE

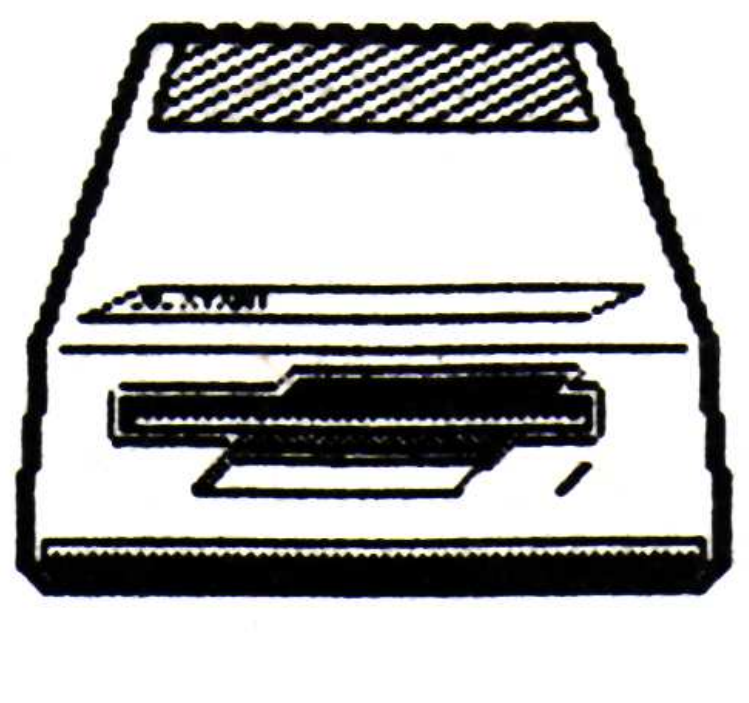
1 TARJETA DE 64 Kb

+

1 ADAPTADOR DE CORRIENTE

PERIFERICOS





IMPRESORAS	
IMPRESORA PANASONIC 9 agujas-80 columnas	44.900
IMPRESORA PANASONIC 24 agujas-80 columnas	84.500
IMPRESORA PANASONIC 9 agujas-136 columnas	123.500
IMPRESORA PANASONIC 24 agujas-136 columnas	165.000
LASER POSTCRIPT para ATARI ST	274.900
SCANNERS	
PANASONIC A4 400 DPI-16 niveles de gris	347.000
MONITORES	
MONITOR ST fósforo blanco	28.500
MONOCROMO ST alta resolución,formato A3	332.900
MONITOR ST color	56.900
consultar precios para otros monitores PC.	
FLOPPYS Y DISCOS DUROS	
LECTORA ST de 3'5	23.700
LECTORA ST de 5'25	28.400
DISCO DURO 30 M	89.900
DISCO DURO 60 M	122.900
REMOVIBLE 44M	160.900
consultar precios para PC según necesidades.	

CONTABILIDAD GENERAL MASTER

39.000 Pts.

Plenamente adaptada al Plan Contable Español.

Gestión completa de IVA.

Admite importación de ficheros ASCII.

Implementada en Gem.

"La CONTABILIDAD más profesional para su Atari ST"

ESTUDIANTE

Apuntes, Sistema de ayuda inteligente, Edición de "chuletas", etc....

1.999 Pts.

HARLEKIN

EDITOR DE TEXTOS

AGENDA

COMUNICACIONES

CALCULADORA

COPIADOR

¡HASTA 18 PROGRAMAS EN UNO!

POR SOLO:

6.900 Pts.

JUEGOS

BATMAN The Movie	*2250*
INDY & The Last Cruzade	*2250*
ITALIA 90	*2250*
Bobo	*2250*
Panic Stations	*2250*
Out Run Europa	*2250*
Impossamole	*2250*
USS John Young	*2250*
Liverpool Soccer	*2250*
TBA	*2250*
Sly Spy	*2250*
Heavy Metal	*2250*
Crackdown	*2250*
E-Motion	*2250*
Paranoia Complex	*2250*
Bomber	*2250*
Action Fighter	*2250*
Mr Heli	*2250*
Rick Dangerous	*2250*
3D Pool	*2250*
Liverpool	*2250*
IronLord	*2250*
NYTH	*2250*
P47	*2250*
Pro Tennis Tour	*3900*
Space Harrier II	*2250*
Scramble Spirits	*2250*
Hot Road	*2250*
Sonic Boom	*2250*
Ninja Spirit	*2250*
Hammerfist	*2250*
Shadow Warrior	*2250*
Premier Coll III	*2250*
Last Ninja	*2250*
Black Tiger	*2250*
KLAX	*2250*
Of The Robot Monsters	*2250*
Castle Munster	*2250*
Gunship	*3990*
Airborne Ranger	*3990*
Pirates	*3990*
Leisure Suit Larry	*4050*
Operation Thunderbolt	*2250*
Persian Gulf Inferno	*2250*
Moonfall	*2250*
Rubicon	*2250*
Turrican	*2250*
Ultimate Darts	*2250*

Dyter 07	*250*	*BAT The Movie*	*250*
Fire Stone		*Cru*	*2250*
ICBD			*2250*
Terry's Big Adventure			*2250*
H.A.T.E			*2250*
Infestation			*250*
Killing Game Show	*2*		*2250*
Flashdragon	*22*		*2250*
Barbarian II	*2*		*2250*
Blue Angel 69			*2250*

MES DEL ESTUDIANTE

Disponemos de un extensisimo catálogo de juegos para el ATARI ST, Compatibles PC, Amiga, Spectrum, MSX, Amstrad CPC, C-64, cónsola ATARI VCS 2600 y cónsola SEGA. Solicite relación de próximos lanzamientos y de programas en stock. Así mismo le podemos ofrecer una extensa gama en joysticks y periféricos para su ordenador o su cónsola. Y como no? las conocidisimas SEGA y ATARI.

SOFT. PROFESIONAL

DynaCADD v1.78	*150000*
ZZ-Volume	*Consultar*
Axis Animator ST	*49428*
Axis ST	*30388*
Axis Animator PC	*49428*
Axis PC	*30388*
C-Lab Notator	*83300*
Microsoft Write ST	*14280*
Mark Williams C Compiler	*28465*
Sound Sampler II	*9990*
Sound Sampler III	*14990*

VALE POR
250 PTS.
EN LA ADQUISICION DE CUALQUIER JUEGO DE ATARI. PRESENTANDO ESTE CUPON.

GRANDES DESCUENTOS Y OFERTAS EN TODOS LOS PRODUCTOS DE ATARI.

AULA INFORMATICA. AUTOEDICION Y DISEÑO.

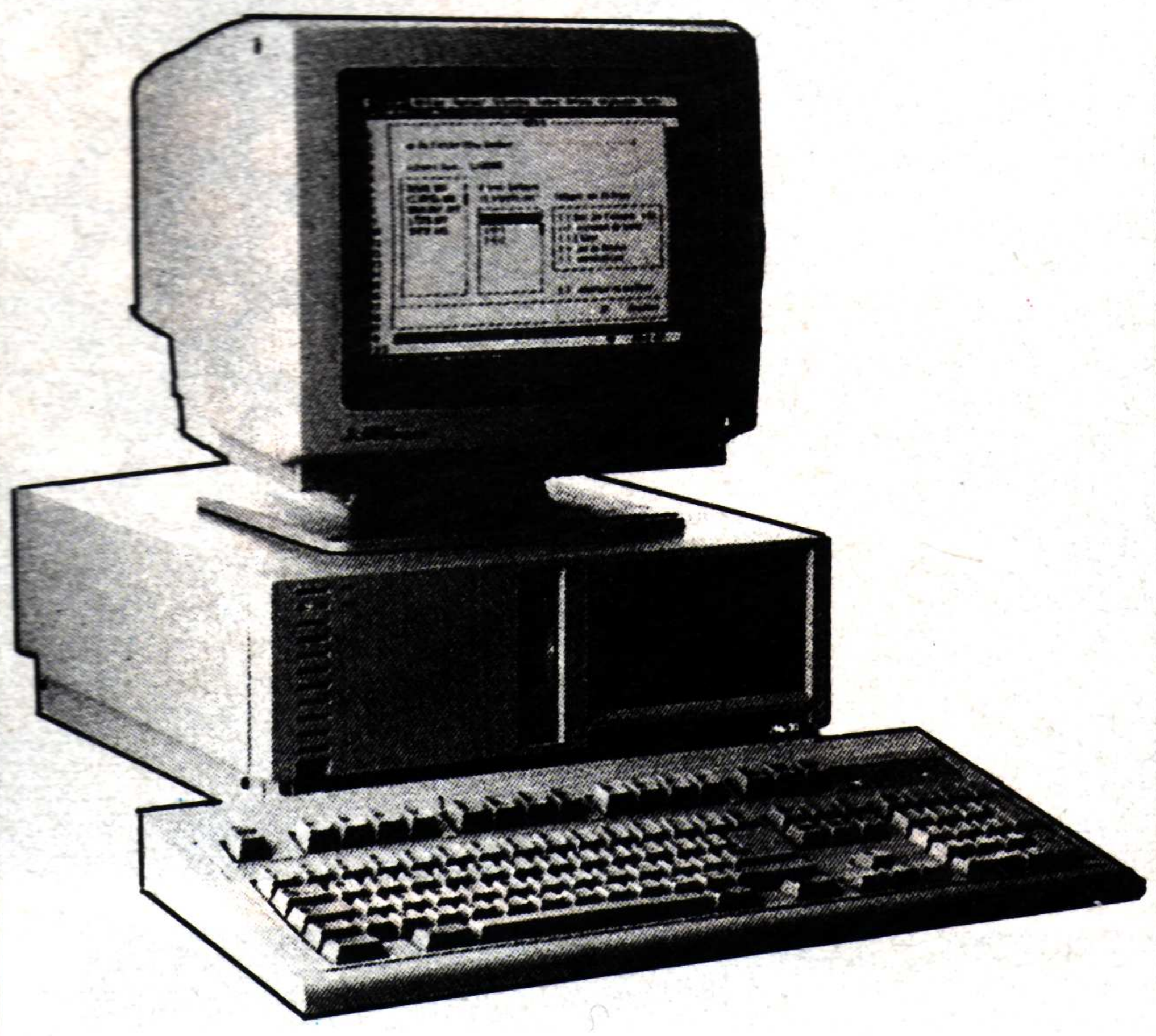
PORTFOLIO

***SENSACIONAL OBSEQUIO** al adquirir su PORTFOLIO. Una estupenda **calculadora** ATARI de sobremesa con 12 digitos.*

PORTFOLIO	49,900	Interface paralelo	6,900
Memoria 32K	7,900	Interface serie	11,900
Memoria 64K	16,900	Unidad lectora tarjetas para PC	16,900
Memoria 128K	29,900		
Paquete desarrollo	12,900	Adaptador corriente	1,300

Para Software del Portfolio contactar directamente.

ATARI ABC 286/30



Atari ABC 286 30 Mb
solo unidad central y teclado
184.900 Pts.

Atari ABC 286 30 Mb
+ pantalla mono
199.900

Comprar en **CANADIAN** es comprar al especialista más importante de informática en España.

CONTACTE CON NOSOTROS

(93) 426 49 81

Avda. Mistral 25-27. 08015 BARCELONA

ACEPTAMOS TARJETA VISA

DESCUENTOS ESPECIALES A COLECTIVOS Y UNIVERSITARIOS

DESEO RECIBIR REVISTA ESPECIALIZADA Y CATALOGO DE PRODUCTOS

Nombre..
Dirección..
Ciudad.................................. C.P..................
Provincia..
Teléfono..

ATARI® *Portfolio*

UN VERDADERO ORDENADOR COMPATIBLE PC DE BOLSILLO, QUE SE PUEDE CONECTAR A UNA IMPRESORA O INTERCAMBIAR INFORMACION CON OTROS ORDENADORES, PARA PODER TRABAJAR EN CUALQUIER MOMENTO Y EN CUALQUIER LUGAR, EL AVION, LA OFICINA, EL COCHE, LA UNIVERSIDAD...

TODA LA POTENCIA DE UN ORDENADOR AHORA EN SUS MANOS.

49.900 PTS +I.V.A. P.V.P.

Portfolio
ATARI

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Procesador: INTEL 80c88 (de bajo consumo), frecuencia de reloj: 4,91 Mhz.
- Memoria: 128 Kb. expandible a 640 Kb.
- Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V.2.11).
- ROM: 256 Kb. con software integrado.
- Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS 232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
- Medio de almacenamiento: tarjetas RAM en formato Tarjeta de crédito.
- Dimensiones: 18 × 9 × 2,5 cm.
- Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).

INCLUYE

- Editor de Textos.
- Hoja de Cálculo compatible con Lotus 1-2-3.
- Agenda, consistente en un Dietario, Fichero de Direcciones y Calendario para los próximos 60 años.

El Corte Inglés

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11

NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI User

EDITORIAL

Estimados lectores, supongo que a estas alturas, recién acabada la feria de EXPOMUSICA, de Sonido Profesional, Iluminación Espectacular e Instrumentos Musicales, estéis preparados para recibir y asimilar todas las novedades que esperamos que se contemplen en INFORMAT, la internacional feria de Informática que tendrá lugar en Barcelona entre los días 4 y 9 de Junio.

Ordenadores Atari este año ha decidido asistir a ella como expositor, así que tendréis la oportunidad de visitir su stand (aquellos a los que os sea posible) y hacer todas las consultas sobre los nuevos y los anteriores aparatos, software, hardware, periféricos, etc. Por nuestra parte intentaremos enterarnos de las noticias más interesantes que aquí se den, así que... hasta entonces, que os lo paséis bien.

la redacción

EDITOR
CBC Press, S.A.
DIRECTOR
Luis García Sánchez
ASESOR EDITORIAL
Pablo Sáez de Hoyos
REDACCION
Santiago Vernes
Jorge V.S.J.. Lamas
Eduardo Torres
DISEÑO Y MAQUETA
José Luis Martínez
COLABORADORES
Juan Mengual
Juan Canales
Laurent A. Eppinger
Franz Löhnert

ATARI USER es una publicación de

CBC
computer • business • communication
press

ATARI USER Nº 17 - MAYO 1990

ALTOS DEL BURGO
Bruselas, 28.
28230 LAS ROZAS - MADRID
Tel. (91) 639 49 20

Atari User expresa sus opiniones sólo en los artículos sin firma. Todos los artículos, informes, reportajes o noticias firmados son de la responsabilidad de su autor.
Prohibida la reproducción parcial o total tanto de textos, programas, dibujos o fotografías sin autorización expresa y por escrito del editor.
Reservados todos los derechos.

ATARI USER
COPYRIGHT 1989
by CBC PRESS, S.A.

LASERPRINT

Se trata de una utilidad PostScript, editado y distribuido por la sociedad EDITIA (Pact 86, rue Albin Haller, 86000 Poitiers), cuesta alrededor de 34.000 pesetas.

Permite tratar imágenes Degas y deformarlas, generando un código PostScript del fichero, el formato es el mismo que el generado por ZZ Lazy Paint para los que digitalicen con scanner.

Esta primera función es particularmente útil para lograr el efecto de titulaje llamado clipping, permite sustituir las letras por gráficos.

El titulaje constituye la actividad principal de esta utilidad, propone un elevado número de figuras (deformaciones circulares, rotaciones, degradados, etc.), lo malo es que no permite visualizar en pantalla los resultados obtenidos. Es necesario para ello imprimir, con el fin de verificar la exactitud de los resultados. El fichero será salvado en formato EPS, importable a Publishing Partner. Para los que lean PostScript en el texto, ese mismo fichero podrá ser abierto sobre el editor de texto con el fin de mandarle todas las modificaciones deseadas.

FAST FAX

Fast Fax permite, gracias al hard y su programa, emitir y recibir fax, directamente a partir de un ST sin utilizar la técnica habitual de scanear los documentos.

Los fax recibidos se salvan en forma de fichero que puede ser abierto en pantalla. Fast Fax está producido por Microdeal.

M-SOUND

Después de haber comercializado el "rolls royce" de los joysticks, la sociedad canadiense Gravis se ha apresurado a sacar una línea audio para la microinformática. Esta línea se compone de diferentes módulos, el primero es el generador. Se presenta en una caja de plástico que se conecta al puerto paralelo del ordenador, todo ello dejando libre el acceso gracias a una segunda toma.

Lo más interesante no es su color (gris), sino su contenido. Tomad nota:

- Salida stéreo 16 bits sobreencadenado 4 veces, esta cualidad sonora equivale a la de un CD;
- Un DSP (Digital Señal Procesador) de 5 Mips;
- 32 voces encadenadas;
- Memoria Interna.

Esta caja está particularmente destinada a ser utilizada como generador sonoro anejo a un microordenador. Los grandes editores de juegos americanos ya lo han integrado en sus próximos juegos.

Otras aplicaciones pueden ser referidas al dominio musical como la letra. Pero Gravis no para aquí. Esta caja no es más que la plataforma para recibir otros módulos tales como un encadenador stéreo 16 bits, con salidas auxiliares (cuadrafonía), una extensión de memoria y un interface MIDI. Un cierto hardware permite comparar sus posibilidades sonoras a las de los grandes sintetizadores/samplers del mercado y encima a un precio bastante atractivo. Los primeros ejemplares deberán llegar a principios de verano.

PPM 1.82

Ya está aquí la nueva versión mejorada de Publishing Partner Master.

Esta está compuesta esencialmente de correcciones y mejoras sobre la versión 1.80, pero también de nuevos drivers netamente destinados a la Linotype.

Destacamos las condiciones financieras de la puesta al día, unas 3.900 pesetas durante él próximo mes, eso asegura, por lo menos, Editions Upgrade.

GESCHECK

Ya está disponible la nueva versión de Gescheck, la 1.02 que como recordaréis es un programa de gestión bancaria.

Gescheck permite visualizar los datos en forma gráfica, los datos obtenidos son también más completos y presentados en blanco sobre fondo negro le da un aspecto más que serio. No contentos con la posibilidad de visualizar los datos en forma gráfica, Gescheck se ha visto enriquecido con nuevas funciones. Está preparado para facilitar la programación de los movimientos automáticos siguiendo un intervalo regular (mensual, trimestral, semestral, etc.). Los criterios de búsqueda también han sido ampliados. El número de cifras significativas son ahora 10, antes sólo 7. Se ha introducida también un programa de conversión de ficheros. Diremos para finalizar que Gescheck es uno de los programas mejor acabado en su género, para satisfacción de los más afortunados. Su precio también a subido (9.000 pesetas). Una bella programación de Christophe Capelier, el autor, quien deberá seguir en la brecha (a menos que no quede ya nada para programar).

SCANNERS PANASONIC

Panasonic propone dos scanners de plato en formato A4, los FXRS506 y FXRS307 respectivamente, beneficiándose el primero de una resolución de 400 dpi en 16 niveles de gris, que no está mal, y 600 dpi en 64 niveles de gris el segundo, que está aún mejor. Lo más interesante es que Upgrade los distribuirá para el ST acompañados de un interface (el Scanface, original), conectable al puerto DMA y de un programa (el Scan-Soft, todavía más original) proponiendo numerosas opciones particularmente interesante.

¿El precio de todo esto? Alrededor

de 300.000.- pesetas el primero (FXRS506) y 400.000.- pesetas el segundo (FXRS307).

HALLEY & ELLIPSE

El primero es un programa de creación de servidor monovía, el segundo un compositor de páginas dinámicas, y los dos soportarán en adelante el Minitel 2. Halley 1.02 asegura la gestión del DRCS y no habrá necesidad del cable de detección de ruidos si se utiliza con un M2 o un M12.

Además la llamada de módulos externos es por fin perfectamente operacional.

En cuanto a Ellipse 1.03, es capaz de generar el DRCS, puede sobre un M2 fijar las páginas a 300, 1200, 4800 y 9600 baudios.

Estas nuevas versiones pueden obtenerse gratuitamente a través del editor, simplemente enviándole los discos originales.

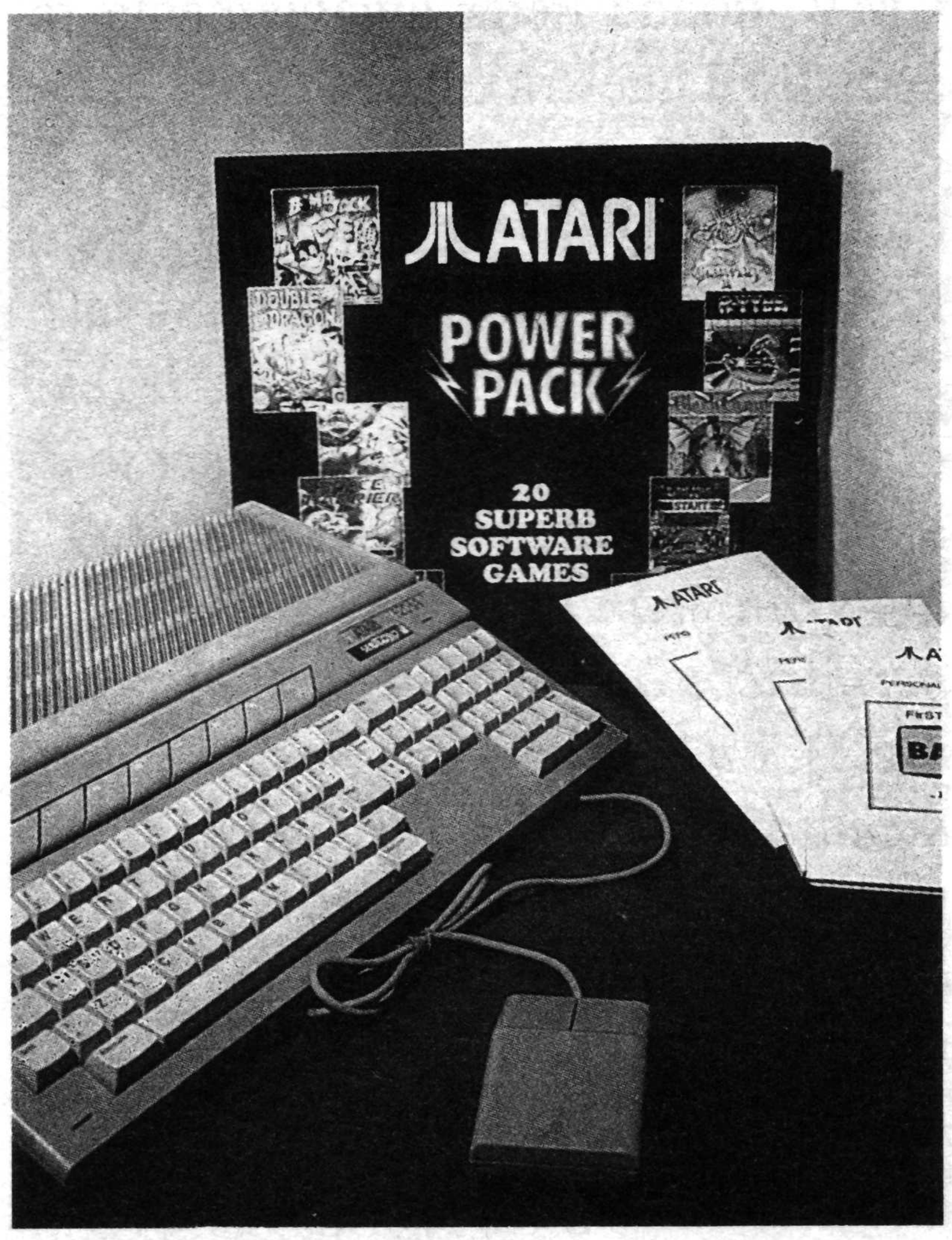
ANTIGONE Software. BP 51, 31170 Tournefeuille.

NUEVO ATARI 520 STFM SERIE ORO UN 68000 A 68.000 PESETAS

Con el objetivo de poner la potencia de los 16 bits al alcance de todos los usuarios que deseen introducirse en este nivel, Atari ha lanzado al mercado un nuevo modelo de Atari ST, el Atari STFM Serie Oro. El nuevo equipo, que incorpora el microprocesador Motorola de 16 bits 68000, pone al alcance de los usuarios un ordenador de la gama ST al módico precio de 68.000.- Ptas. (sin incluir el monitor, aunque dicho modelo viene preparado para poder ser conectado al televisor) y va dotado de la nueva versión del sistema operativo TOS, la 1.4. La gama de equipos ST de Atari goza en la actualidad de un reconocido prestigio internacional al haber sido galardonada con una serie de premios por su calidad y prestaciones.

Por su parte, la nueva versión del sistema operativo TOS 1.4 introduce una serie de innovaciones en las prestaciones del equipo como son una mejora sustancial en el manejo de ficheros, un acceso más rápido y una copia más rápida de discos a través del sistema operativo, así como una mejor gestión del disco duro.

La oferta del nuevo modelo lanzado por Atari se completa con la inclusión de 6 programas de diferentes aplicaciones y el Power Pack, que incluye 20 de los más apasionantes juegos del mercado.



GRACIAS A TODOS POR VUESTRA RESPUESTA A ESTA NOTA:

Nota de la Redacción

Emisor: ATARI USER

Receptor: Aquellos lectores a quien pueda interesar.

Mensaje

Se dirige a todos aquellos que dispongáis de pequeños o grandes programas hechos por vosotros, que penséis que pueden ser útiles para el resto de los lectores y que deseéis enviárnoslos, para publicar los listados. Además de colaboraciones, cartas o cualquier tipo de noticia o artículo que creáis que puede afectarnos o interesar a los que formamos este mundo ATARI.

Sabed que todos vosotros disponéis de un espacio en esta revista.

CMV LONDRES

Aún cuando el mundo ATARI en España ya nos tiene acostumbrados a contínuas y agradables sorpresas, no puede menos que sorprendernos la última novedad de la que hemos tenido noticia en nuestra redacción. El Sr. Peter Mütter, bien conocido por todos los usuarios españoles de ATARI ST, nos informa que CMV abre delegación nada menos que en Londres. Resulta agradable comprobar que no todo va a ser colonización extranjera y que uno de los distribuidores más activos de nuestro país se aventura más allá de nuestras fronteras.

Tras conocer la noticia nos pusimos inmediatamente en contacto con CMV, donde Peter amablemente respondió a nuestra curiosidad.

Atari User: ¿Cuál es la razón de que se hayan desplazado hasta Londres para abrir allí una sucursal?

Peter Mütter: *Nuestro primer objetivo ha sido facilitar el acceso de los usuarios españoles del ATARI ST a la gran cantidad de software y periféricos que existen en el mercado inglés. En el último año hemos experimentado un gran crecimiento en ventas, lo que demuestra la gran aceptación que han tenido estos ordenadores en nuestro país. Esto nos supone un gran reto, pues es necesario satisfacer una gran variedad de necesidades y no siempre era fácil obtener los programas adecuados, tema ya resuelto en la actualidad.*

Atari User: Entonces, ¿Vamos a tener por fin las últimas novedades que vemos en las revistas inglesas?

Peter Mütter: *Por supuesto. Todos los productos estarán disponibles, bien en tienda o bajo pedido, en plazos muy breves de tiempo. Pretendemos que el usuario tenga cantidad, variedad y calidad para elegir y que no tenga que conformarse con el programa que en ese momento esté disponible. Además, para nuestros jóvenes fans prometemos tener los últimos juegos nada más se anuncien.*

Atari User: ¿Cuándo estará en funcionamiento la nueva tienda?

Peter Mütter: *En realidad ya hace más de un mes que estamos abiertos, y hemos recibido a gran cantidad de amigos ingleses. Aprovecho la ocasión para invitar a todos los españoles que visiten Londres a que se acerquen*

ATARI
Centre
GFA BASIC
MV

a nuestro local. Hemos elegido el mismo centro de Londres para facilitar dichas visitas. Estamos en Regent Street, 117 y nuestros teléfonos son 61 734 1715 y 61 734 1748 (también fax).

Atari User: Por lo visto, también atacarán el mercado inglés.

Peter Mütter: *Efectivamente. El mercado es más exigente y competitivo, pero hemos entrado con buen pie, ya hemos recibido muchas visitas. Pretendemos que lograr no tener nada que envidiar al resto en cuanto a servicio y atención a los clientes.*

Atari User: ¿Qué novedades se van perfilando este año para el ST?

Peter Mütter: *Siempre hay novedades. Puedo decirte que CMV está trayendo los dos emuladores PC que existen actualmente, PC-Speed y Supercharger, que aportan soluciones más que satisfactorias a los usuarios de ST que necesitan la compatibilidad con el standard MS-DOS. lo mismo con el emulador Macintosh, el Spectre OCR. Hablando de otro tema, la aparición del STE con sus posibilidades de ampliación de memoria hará posible que en breve podamos ofertar equipos completos de autoedición a precios bastante agresivos.*

Atari User: Tengo entendido que se preparan sorpresas en el campo del Desktop Vídeo...

Peter Mütter: *El Desktop Vídeo es un sector en rápido crecimiento. Puedo decirte que la serie de programas Cyber, dedicados a la animática, ha experimentado una reducción sustancial en su precio, lo que los hace aún más atractivos. En otro orden de cosas, puedo anticiparte que vamos a introducir un producto que va a suponer una pequeña revolución en este campo.*

Atari User: ¿Puede decirnos de que se trata?

Peter Mütter: *Se trata del procesador gráfico Parsec y de sus complementos. El Parsec es por sí mismo un potentísimo ordenador que utiliza el ST como E/5. Sus prestaciones son sorprendentes: hasta dieciseis millones de colores en alta resolución. Por supuesto, esto representa dinero, pero mucho menos de lo que estamos acostumbrados a ver en el mercado del Desktop Vídeo. Será una sorpresa.*

Atari User: Por lo que veo CMV sigue con gran atención los movimientos del mercado, las novedades.

Peter Mütter: *Hay que hacerlo, los usuarios por lo general están muy informados de las novedades que van surgiendo y ¡hay que satisfacer sus deseos! CMV puede servir desde ya! cualquier producto .*

Atari User: ¿Y los próximos planes?

Peter Mütter: *Dentro de un mes abriremos una nueva delegación en Bilbao, que es una ciudad poco atendida a nivel de ATARI, y donde existe ya una gran cantidad de usuarios.*

Atari User: ¿Desea añadir alguna cosa más?

Peter Mütter: *Quisiera agradecer públicamente el apoyo que hemos recibido en esta empresa por parte de ATARI España y ATARI Reino Unido, sin cuya colaboración no hubiera sido tan fácil el traslado y aclimatación al nuevo mercado. Pero en realidad, quienes han hecho posible esto han sido los propios usuarios españoles, que con su confianza y fidelidad, son los auténticos motores de la expansión de CMV.*

Nos despedimos de Peter Mütter con muy buen sabor de boca, deseándole suerte para su nueva tienda en Londres. Enhorabuena para sus ya numerosos clientes.

CONCURSO ESPECIAL SUPERBASE

DIRIGIDO A TODOS LOS USUARIOS DE LOS PROGRAMAS DE LA CASA PRECISION:

SUPERBASE PERSONAL
SUPERBASE PERSONAL 2 **LAS MEJORES BASES DE DATOS PARA ATARI ST**
SUPERBASE PROFESSIONAL

SE REGALARA UN MAGNIFICO LOTE DE SOFTWARE PARA EL ATARI ST
A LA MEJOR APLICACION DESARROLLADA SOBRE CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS, FORMADO POR:

HARLEKIN, IMPRESCINDIBLE PARA EL DESKTOP
CANVAS, EL PROGRAMA DE DIBUJO MAS POTENTE
OMIKRON BASIC, EL BASIC MAS RAPIDO
UN JUEGO SORPRESA, ULTIMA NOVEDAD

Lo que buscamos no es calidad técnica ni programas complejos, sino diseño, inventiva y originalidad. Se valorará especialmente la utilización de los programas en actividades de indole personal o con caracter educativo. Los que deseen participar deben remitir un disquete con un ejemplo y una explicación del mismo. Aquellas ideas, que por su originalidad o amplia aplicación sean más interesantes, serán publicadas en estas páginas. Remítelo, junto con tu nombre, dirección y teléfono a:

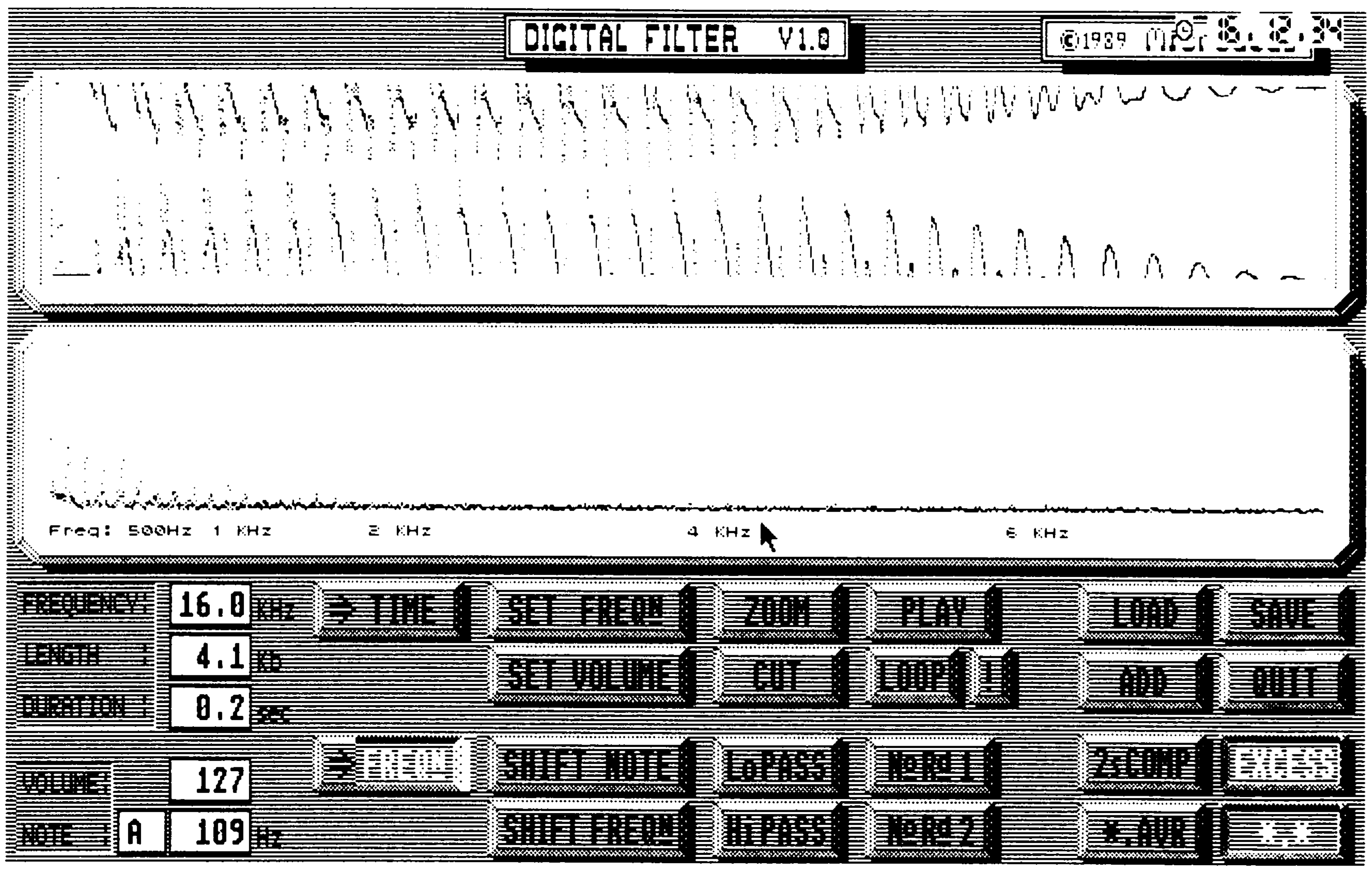
CBC Press, S.A. - ATARI USER
Concurso CMV - Superbase
Los Altos del Burgo
C/Bruselas,28
28230 Las Rozas - MADRID

Con el patrocinio de
CMV INFORMATICA, S.A.

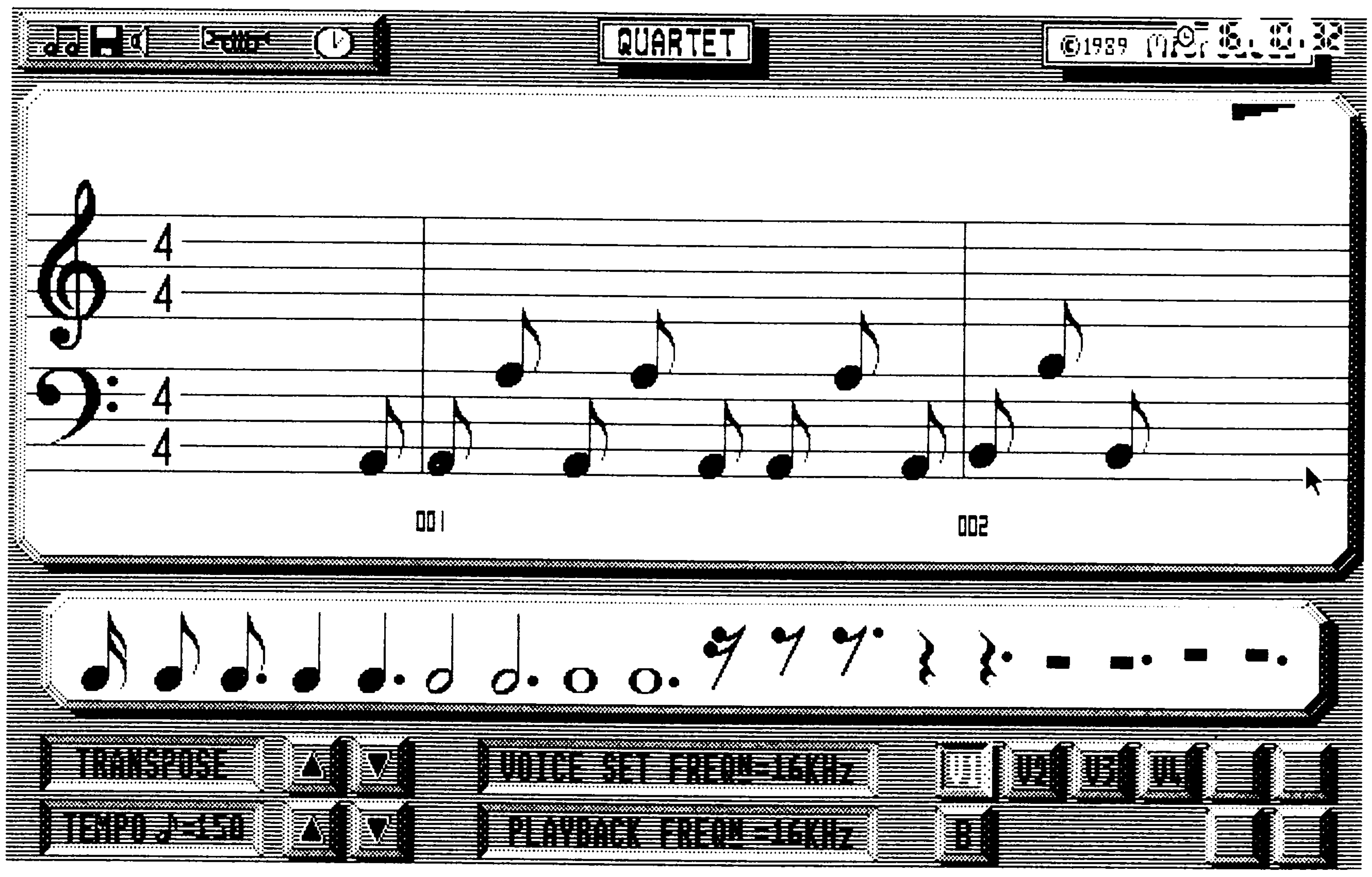
ST REPLAY 4, ST REPLAY PROFESSIONAL Y QUARTET

Todo usuario del ST echa de menos que en el interior de su ordenador favorito se encontrase un chip de sonido más potente; más canales, más posibilidades sonoras, en fin, algo que equiparase el aparato al chip de sonido del Amiga. El ST monta en su interior un chip sonoro AY-3-8910 de General Instrument, con capacidad de tres canales de sonido independientes, en cada uno de los cuales es posible definir la forma de la onda dentro de un catálogo específico (cuadradas), a los que hay que sumar un canal de ruido. Este chip es muy semejante al que montaban ordenadores de 8 bits como los CPC o los MSX. Hoy en día los requerimientos de sonido en los ordenadores personales son ciertamente elevados, a todos nos gusta escuchar sonidos lo más realistas posible, acompañados por instrumentos musicales lo más parecidos posible a los del mundo real. Lamentablemente, el chip de sonido del ST no es capaz, al menos directamente, de semejantes proezas, y muchas veces hemos tenido que soportar el sarcasmo de los usuarios de otros ordenadores mejor dotados en este aspecto.

Para sustituir los "pings" y "ploks" habituales en el ST se ha recurrido a una técnica conocida originalmente como sampling, que consiste en transformar una señal analógica en una digital. En concreto, se trata de convertir una señal de naturaleza eléctrica en valores binarios. Los samplers son los aparatos que permiten realizar esta conversión. Originalmente aparecidos en el mercado musical profesional a precios elevados, los samplers han dado lugar a una nueva forma de hacer música (a algunos no les gusta que llamemos música a ésto) y a la posibilidad de crear y


DIGITAL FILTER V1.0
©1989
Freq: 500Hz 1 KHz
2 KHz
4 KHz
6 KHz
⇒ TIME
SET FREQ
ZOOM
PLAY
LOAD
SAVE
SET VOLUME
CUT
LOOP
!
ADD
QUIT
⇒ FREQ
SHIFT NOTE
LoPASS
Nº Rd 1
2sCOMP
EXCESS
SHIFT FREQ
HiPASS
Nº Rd 2
*.AVR
.

FREQUENCY: 16.0 KHz
LENGTH : 4.1 Kb
DURATION : 0.2 sec
VOLUME: 127
NOTE : A 109 Hz


QUARTET
©1989
001
002
TRANSPOSE
▲
▼
VOICE SET FREQ=16KHz
V1
V2
V3
V4
B
TEMPO ♪=150
▲
▼
PLAYBACK FREQ =16KHz

1.- Pantalla principal del Quartet
2.- Editor de muestras del Quartet. Todas las posibilidades a vuestro alcance.

Centro ATARI

CMV

INFORMATIVO

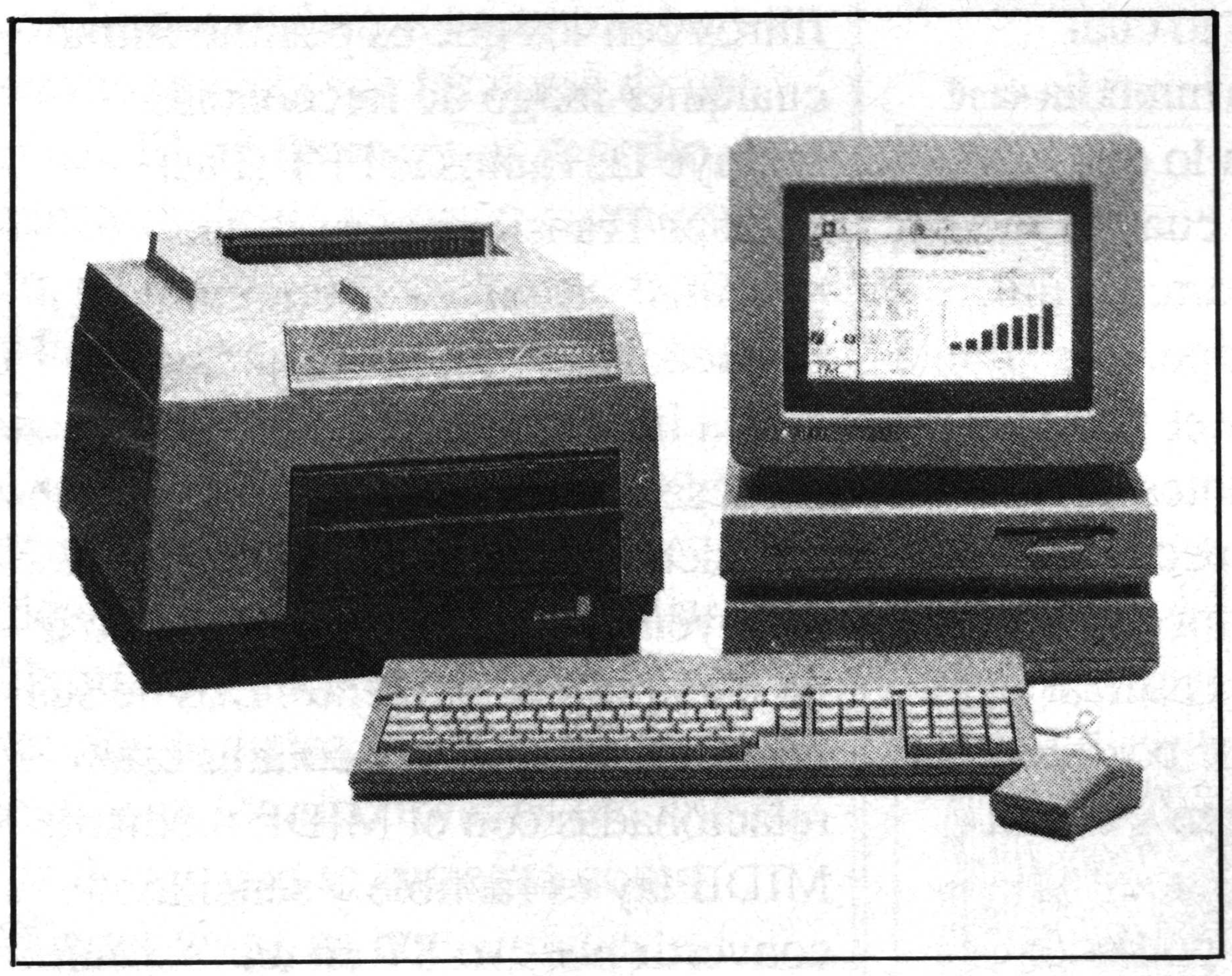
INFORMATICA S.A.

Pi i Margall, 58-60, entlo. 4a
080025 BARCELONA
(93) 210 68 23 y 213 42 37
Plaza Callao 1, 1o, 1a
28013 MADRID
(91) 521 22 54 y 521 26 82

Ledesma 4, 2o, pta. 6
NUEVA DELEGACION Bilbao

117 Regent Street
LONDRES W1R 7HA
(01) 734 17 19 y 734 17 40

LA AUTOEDICION A SU ALCANCE



EQUIPO COMPLETO DE AUTOEDICION:
ATARI MEGA ST4,
MONITOR MONOCROMO SM124,
IMPRESORA LASER SLM804,
DISCO DURO MEGAFILE 30,
PROGRAMA DE AUTOEDICION
CALAMUS + O-LINE:
690.000 (iva. inc)

ATARI 1040 STE: 119.840 (iva inc.)

OFERTA AUTOEDICION 1

1040 STE, MONITOR BN,
2 MEGAS (SIMMs) DE RAM,
IMPRESORA NEC P2 PLUS
(24 AGUJAS),
PROGRAMA DE AUTOEDICION
TIMEWORKS:
290.000 (iva inc.)

OFERTA AUTOEDICION 2

1040 STE, MONITOR BN,
2 MEGAS (SIMMs) DE RAM,
IMPRESORA HEWLET-PACKARD
DESKJET PLUS (CHORRO DE TINTA),
PROGRAMA DE AUTOEDICION
CALAMUS:
430.000 (iva inc.)

OFERTA AUTOEDICION 3

1040 STE, MONITOR BN,
4 MEGAS (SIMMs) DE RAM,
IMPRESORA LASER
ATARI SLM 804,
PROGRAMA DE AUTOEDICION
CALAMUS:
590.000 (iva inc.)

EXTRAS

Puede completar su equipo con los extras siguientes:

-DISCOS DUROS
*Megafile 30: 74.000 (iva inc.)
*Megafile 60: 118.000 (iva inc.)
*Megafile 44: 162.000 (iva inc.)

-IMPRESORAS
*NEC P6 Plus: 112.000 (iva inc.)
*NEC P7 Plus: 145.000 (iva inc.)

-SCANNERS
*Scanner Print Technik (200 p.p) incluyendo OCR: 110.000 (iva inc.)
*Scanner Print Technik (600 p.p) incluyendo OCR: 300.000 (iva inc.)
*Handy Scanner (de mano) incluyendo OCR: 72.000 (iva inc.)

CMV
El Poder de la Oferta

añadir efectos sonoros imposibles de originar hasta ahora.

Ha sido recientemente, con la aparición de ordenadores de 16 bits como el ST, cuando la tecnología de los samplers o digitalizadores de sonido se ha acercado al gran público. El ST Replay 4 es un digitalizador de sonido que ya es veterano dentro del mundo del ST, y ofrece prestaciones aceptables a un precio razonable. Se trata de un cartucho que se conecta en la puerta del cartucho del ST y que contiene cierta circuitería y un par de conectores tipo RCA; una entrada a la que conectaremos el cable del que provendrá la fuente de sonido y una salida por la que podremos conectar el cartucho a un amplificador para escuchar la señal con una mayor calidad de la que logramos con el altavoz del monitor. El ST Replay 4 se acompaña, como es lógico, de software. Por un lado tenemos el programa de digitalización propiamente dicho, esto es, el editor, y por otro, un programa de efectos con el que podremos tratar muestras (así se les llama a los sonidos digitalizados), además de un programa denominado Drumbeat que simula una caja de ritmos, con el que es posible crear patrones de ritmo ayudándonos de las muestras de que dispongamos.

ST Replay 4 es un digitalizador de 8 bits de resolución, es decir, la señal analógica será convertida a un valor binario de 8 bits. Cuanto mayor sea la resolución de muestreo, mayor es la calidad sonora de la muestra, y mayor el espacio que ocupará en memoria. Como referencia, los samplers profesionales trabajan con 16 bits de resolución, logrando lo que se denomina calidad de sonido compact disk. Otro parámetro a ser tenido en cuenta es la frecuencia de muestreo, medida en Kiloherzios, que a groso modo se refiere a la velocidad a que se muestrea y se reproduce una señal. Cuanto mayor es la frecuencia, mayor es la calidad del sonido y mayor es la cantidad de memoria RAM que la muestra ocupará.

El editor del ST Replay 4, tal como apreciamos en la ilustración, se compone de una ventana donde se presenta de forma gráfica la muestra, y una serie de botones que contienen las opciones del programa. La ventana de edición tiene dos barras verticales que pueden moverse, para limitar la zona de la muestra que será reproducida o sobre las que se producirán las operaciones de cortado, copia y pegado. Con magnify podemos hacer zoom sobre la zona situada entre los cursores. Para digitalizar, tenemos dos opciones: sample, con lo cual comienza a digitalizar inmediatamente, y trigger, con lo que comienza a digitalizar cuando reciba señal, es decir, se dispara. Es útil, mediante la opción scope, que simula un osciloscopio, elegir el volumen adecuado de la señal antes de muestrear. Mediante spectrum obtenemos un analizador de espectro dinámico que podemos utilizar para ajustar la señal lo mejor posible desde la fuente de origen y ecualizarla apropiadamente.

Sobre las muestras podemos realizar unas cuantas operaciones de procesamiento digital de señales. El ST Replay 4 es algo pobre en este aspecto; tan sólo viene incluido un filtro de baja pasada. En cuanto a efectos, podemos aplicar desde el propio programa faddings.

ST Replay 4, ST Replay Proffesional y Quartet, un trío de virtuosos, sin duda. Los programadores del Quartet han anunciado una futura versión con seis canales simultáneos.

En el disco viene un programa de efectos cuya función es precisamente la de modificar muestras de cierta manera, como añadirle eco, reberveraciones, etc.

ST Replay Proffesional es un producto mucho más avanzado, que a las características comentadas añade otras muy interesantes, como resolución de muestreo aumentada (12 bits), con lo cual la calidad de sonido es apreciablemente mejor, y procesamiento digital de señales incorporado en el programa, además de los efectos, que en el ST Replay 4 iban en un programa separado. La sección de procesamiento digital de señales (DSP) incluye una serie de filtros con los que es posible filtrar cualquier rango de frecuencias. Incluye las famosas FFT (Fast Fourier Transformations) que permiten visualizar el conjunto de frecuencias en 3D, lo cual es una ayuda importante a la hora de procesar una señal. En general es un producto mucho mejor acabado, incluyendo el software, y dirigido a un usuario más exigente. Dos de sus opciones más espectaculares están relacionadas con el MIDI; mediante MIDIPlay es factible y sencillo convertir nuestro ST en una especie de almacén de muestras (hasta 128) y desde un teclado maestro utilizar esta capacidad, pudiendo variar el pitch de cada muestra de acuerdo con la nota que estemos tocando desde el teclado. La otra opción es una versión bastante mejorada del programa Drumbeat, con lo que tenemos una caja de ritmo con patrones totalmente programables, con un interfaz de usuario mucho más optimizado que el de su antecesor y con la posibilidad de 4 canales de salida en lugar de los del anterior Drumbeat.

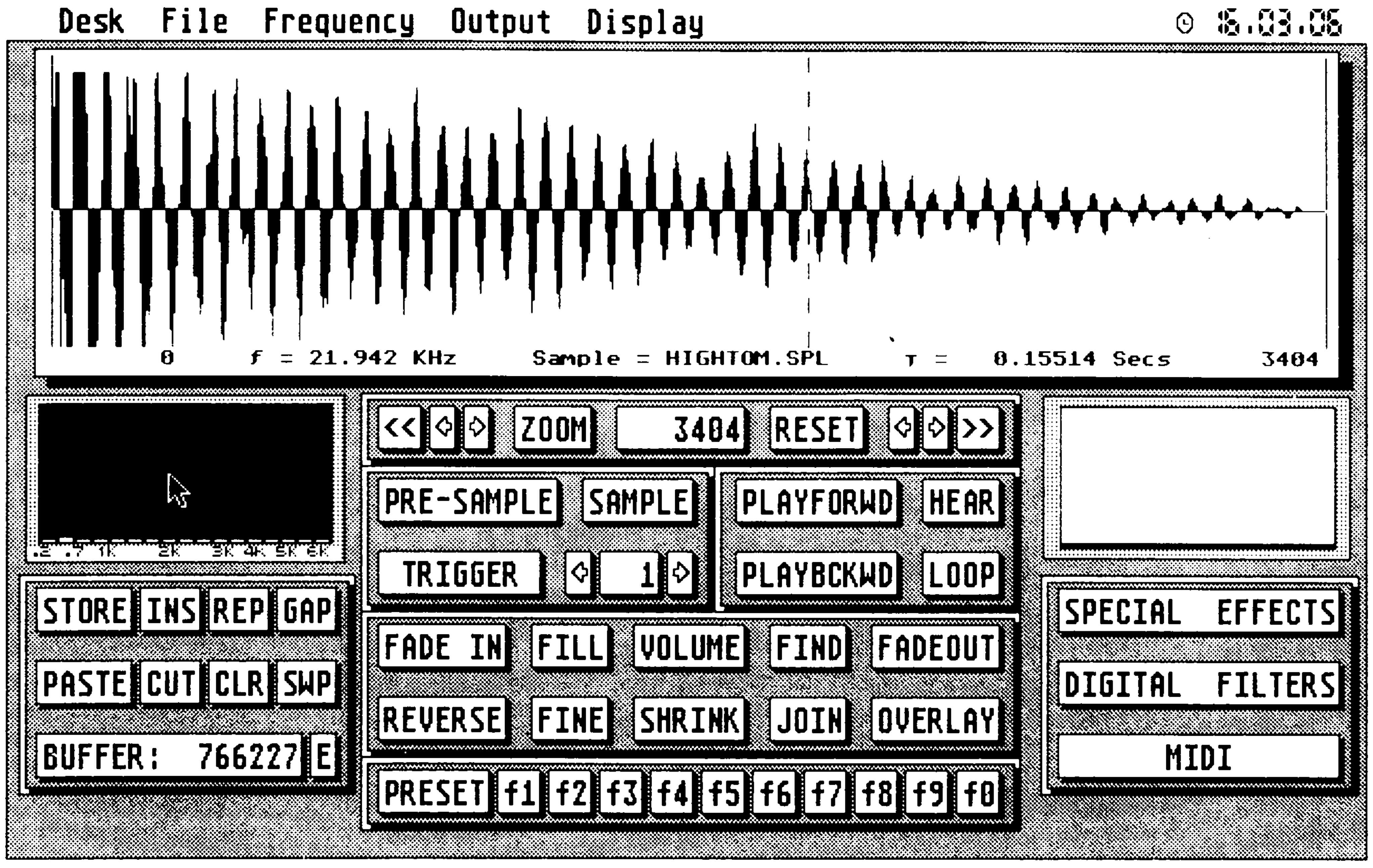
Quartet es, sencillamente, una maravilla. Se trata de un programa que permite editar scores y que trabaja con cuatro canales de sonido. Su principal virtud es que los sonidos que utiliza son muestras provenientes de los mencionados digitalizadores. Utilizando la clásica notación musical basada en pentagrama, cargamos un set de voces, que pueden ascender hasta 20, y asignamos una voz a cada canal, pudiendo cambiar de voz en cualquier punto de la composición.

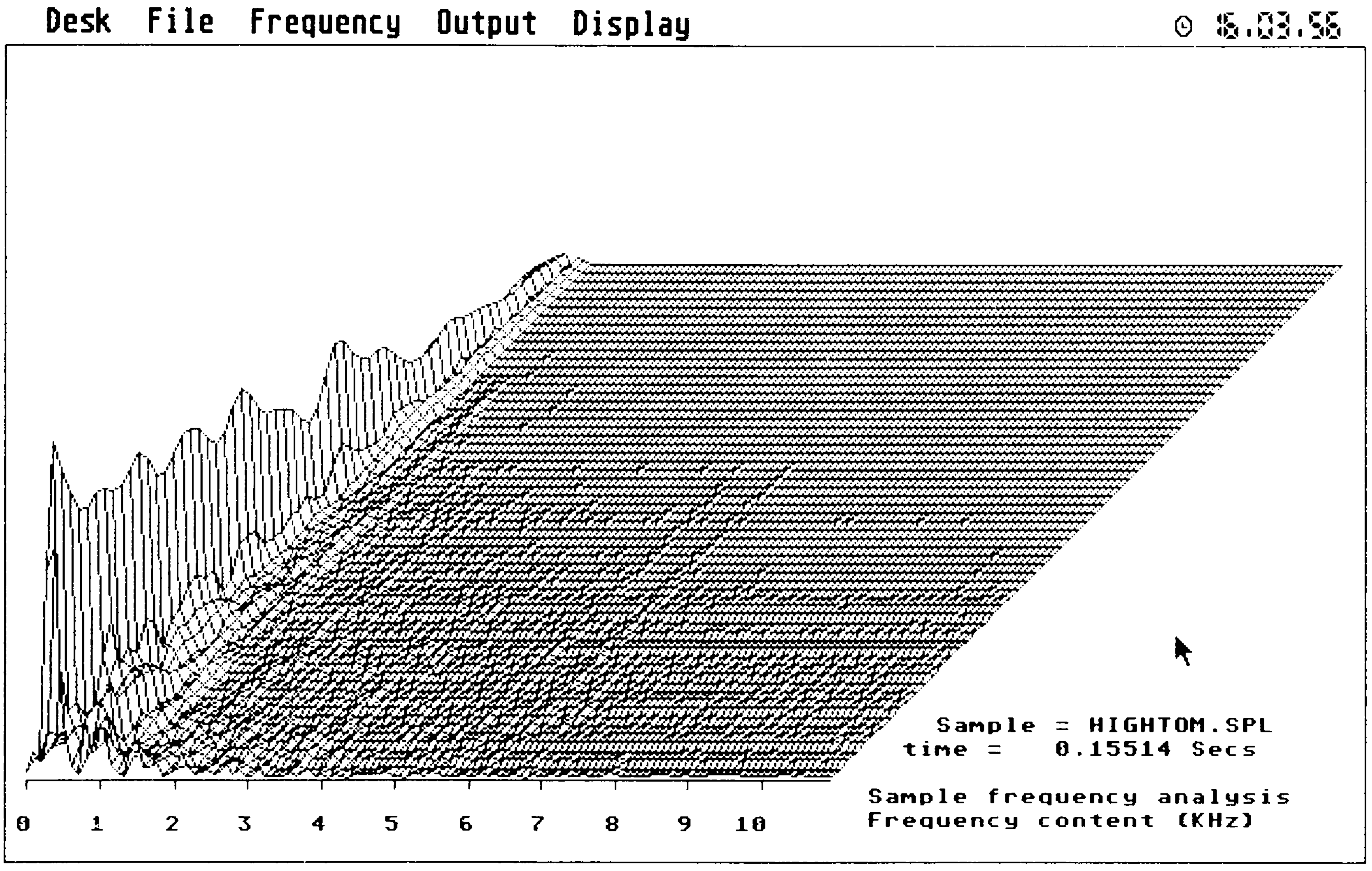
Con los cuatro canales simultáneos disponibles superamos una de las tradicionales barreras del ST, referente a su teóricamente obsoleto chip de sonido. francamente, Quartet hace que el ST suene tan bien como un Amiga. Sólo es posible visualizar un canal cada vez, y tenemos las tradicionales funciones de recorte y pegado, además de la facilidad de transpose con la que podemos bajar o subir un semitono cada vez las notas de un canal. El set de voces es sencillo de construir desde un programa separado, en el que cargamos las muestras y luego las salvamos como un sólo fichero.

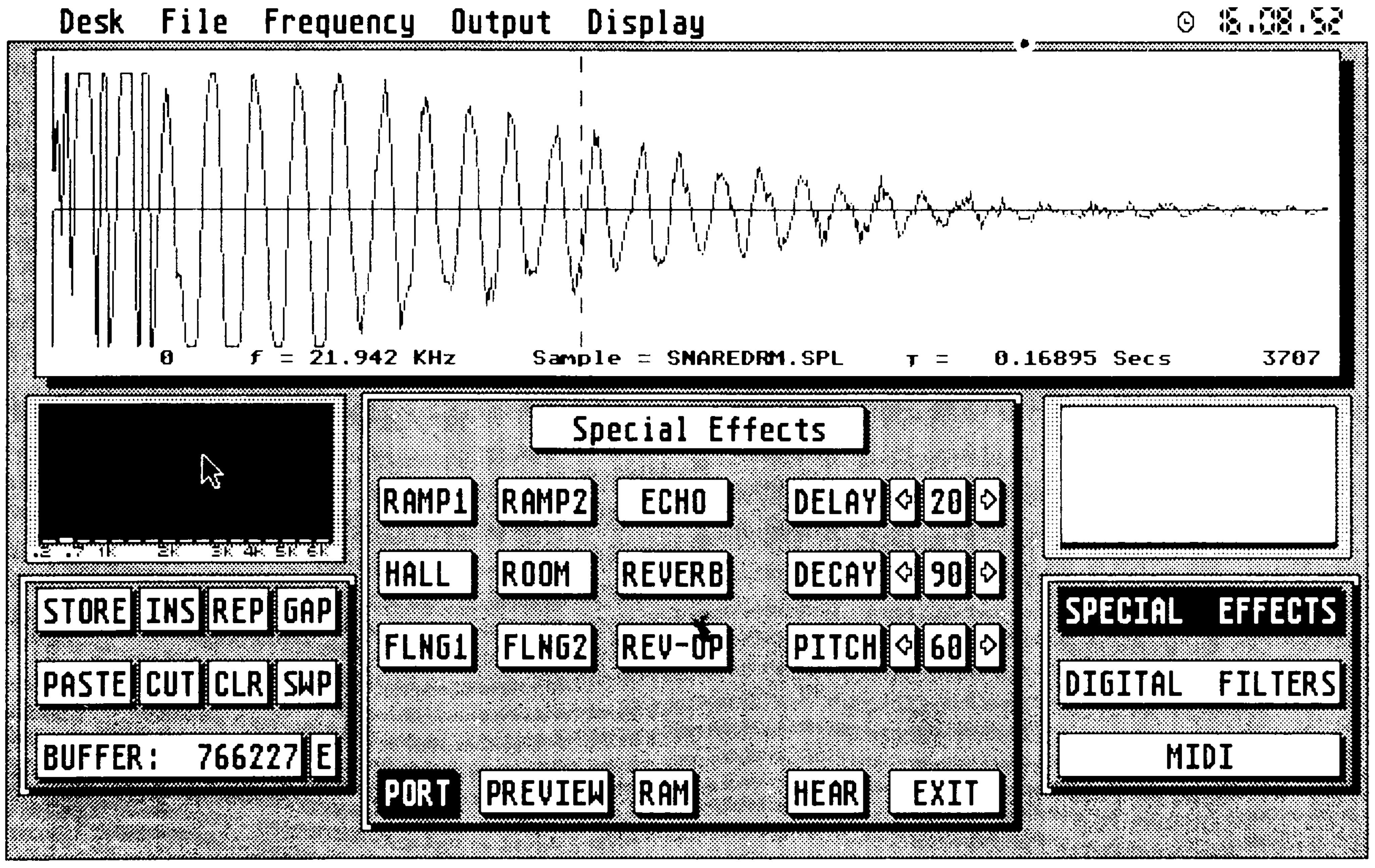
Podemos componer un conjunto de instrumentos en el que, dependiendo de lo abundante de nuestra librería de muestras, tengamos una sección acústica, otra de percusión, instrumentos electrónicos (en uno de los discos que se entregan con Quartet viene un conjunto de muestras sampleadas directamente de un K1), etc., es el usuario el que elige. Para acabar, Quartet incluye software de procesamiento de muestras y de efectos, con lo cual el límite está marcado por nuestra imaginación.

Sin ser una herramienta profesional Quartet es, teniendo en cuenta su precio, una buena compra para los aficionados a la música que no desean invertir en un teclado MIDI y el software que le acompaña, aunque aquellos que ya lo posean, deben saber que Quartet les permite introducir notas directamente desde su teclado musical.

ST Replay 4, ST Replay Proffesional y Quartet, un trio de virtuosos, sin duda. Los programadores del Quartet han anunciado una futura versión con seis canales simultáneos. La esperamos con impaciencia.


Desk File Frequency Output Display
16.03.06
0
f = 21.942 KHz
Sample = HIGHTOM.SPL
T = 0.15514 Secs
3404
.2 .7 1K 2K 3K 4K 5K 6K
STORE
INS
REP
GAP
PASTE
CUT
CLR
SWP
BUFFER: 766227
E
<<
ZOOM
3404
RESET
>>
PRE-SAMPLE
SAMPLE
TRIGGER
1
PLAYFORWD
HEAR
PLAYBCKWD
LOOP
FADE IN
FILL
VOLUME
FIND
FADEOUT
REVERSE
FINE
SHRINK
JOIN
OVERLAY
PRESET
f1
f2
f3
f4
f5
f6
f7
f8
f9
f0
SPECIAL EFFECTS
DIGITAL FILTERS
MIDI


Desk File Frequency Output Display
16.03.56
Sample = HIGHTOM.SPL
time = 0.15514 Secs
Sample frequency analysis
Frequency content (KHz)
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10


Desk File Frequency Output Display
16.08.52
0
f = 21.942 KHz
Sample = SNAREDRM.SPL
T = 0.16895 Secs
3707
.2 .7 1K 2K 3K 4K 5K 6K
STORE
INS
REP
GAP
PASTE
CUT
CLR
SWP
BUFFER: 766227
E
Special Effects
RAMP1
RAMP2
ECHO
DELAY
20
HALL
ROOM
REVERB
DECAY
90
FLNG1
FLNG2
REV-OP
PITCH
60
PORT
PREVIEW
RAM
HEAR
EXIT
SPECIAL EFFECTS
DIGITAL FILTERS
MIDI

1.- Pantalla principal del Editor del ST Replay Professional.
2.- Una muestra visualizada tras realizar una transformación rápida de Fournier. Visualmente es fácil apreciar la frecuencia dominante.
3.- Menú de efectos especiales del Editor del ST Replay Professional.

CURSOS DE MUSICA SOBRE ATARI

La delegación de Atari en Cataluña, nos envía un comunicado de prensa a través del cual se nos informa sobre unos cursos de música que impartirá la Fundación Aula de Música de Barcelona con ordenadores Atari.
Pasamos a daros los datos:
La FUNDACION AULA DE MUSICA: L'AULA, impartirá dos cursos de música en los próximos meses de JUNIO y JULIO, con ordenadores ATARI:

- "CURSO DE MIDI PARA MUSICOS", del 18 al 23 de Junio, con una duración de 18 horas, de 14.000 ptas.
- "MIDISTIU", profesor Pedro Massats, duración 20 horas, por la tarde. Precio: 15.000 ptas.

Son cursos eminentemente prácticos, para los que no se necesitan conocimientos de informatica. En ellos se da una visión de las alternativas en el uso del ordenador como instrumento musical.
Para más información dirigirse a:
FUNDACION AULA DE MUSICA, L'AULA, C/Montornes, 37. 08023 BARCELONA.
Tfno. (93) 211 10 62. Contacto con el Sr. Jaime Artigas.

C-LAB ANUNCIA NUEVOS PRODUCTOS

HAMBURGO (R.F.A.)
Fiel a su política de constante desarrollo de nuevas prestaciones en respuesta a las demandas de los usuarios, C-Lab anuncia que está trabajando en la versión 3.0 de sus archipopulares programas NOTATOR y CREATOR.
Por otro lado, en la pasada feria de Frankfut, C-Lab presentó también un buen número de nuevos productos.
En primer lugar el STEADY EYE, un accesorio conectable al MULTIPORT del UNITOR que consiste en un lector de código de sincronía VITC con generador de código SMPTE /EBU esclavizado. El código de sincronía VITC o Vertical Integral Timecode, que se utiliza en vídeo en forma de señal de blanco y negro invisible e insertada entre cada dos cuadros, ofrece una importante ventaja sobre el LTC o Longitudinal Timecode como el SMPTE o el EBU: permite al lector de código VITC permanecer en perfecta sincronía incluso cuando el magnetoscopio está en modo de “imagen congelada” o de “avance cuadro a cuadro”, lo cual significa que NOTATOR o CREATOR estarán también en perfecta sincronía con la imagen.
Otros nuevos productos presentados por C-Lab fueron la serie de programas educativos constituída por ALPHA (representación en partitura de datos MIDI), AURA (educación musical) y MIDIA (análisis de datos MIDI), así como el programa POLYFRAME, un editor y librería universal modular para el que inicialmente estarán disponibles los módulos de Yamaha SY-77, Ensoniq VFX y VFX-SD y Korg T-1, T-2 y T-3. El módulo del SY-77 permite convertir sonidos de DX-7 al formato del SY-77.
El distribuidor exclusivo de C-Lab en España es: MIDIWARE. Córcega, 89 - entlo. 08029 BARCELONA.
Tel.: 93 430 97 90 / 430 98 05 / 439 58 90. Fax: 93 321 31 73.

NOVEDADES DE STEINBERG EN LA FERIA DE FRANFURT HAMBURGO (R.F.A.)

En primer lugar cabe destacar el anuncio de la versión 2.0 de CUBASE que probablemente estará disponible en Julio. Una de las principales novedades que incorporará esta versión consiste en las funciones de edición de partituras que incluye entrada de textos, una gran variedad de símbolos especiales y soporta un gran número de impresoras incluída la láser de ATARI. Por otro lado, la nueva versión de CUBASE incluirá tambien un sistema de creación y proceso de notas -similar al de creación de sonidos en un sintetizador- denominado Interactive Phrase Synthesis (IPS) y que constituye una nueva y exclusiva herramienta de composición e interpretación que convierte a CUBASE en un instrumento musical.
Los usuarios registrados de CUBASE tendrán acceso a esta nueva versión al coste simbólico de una actualización.
Otra de las novedades de Steinberg es el programa CUBEAT, una versión reducida y más económica de CUBASE especialmente diseñada para principiantes y que puede cubrir también perfectamente las necesidades de muchos profesionales.
También parece que por fin estarán disponibles el CUBASE para ordenadores Apple Macintosh, que funcionará en el mismo entorno multitarea M.ROS como en el ATARI ST, y en el PRO-24 para ordenadores Commodore Amiga, que incorpora funciones de CUBASE.
Steinberg ha desarrollado un editor de la serie SYNTHWORKS para el nuevo sintetizador SY-77 de Yamaha que ofrece incluso una rutina para convertir sonidos del DX-7 al formato del SY-77, así como un convertidor Digital/Analógico Estéreo de 16 bits que permite monitorizar las muestras editadas con el programa AVALON sin necesidad de enviarlas previamente a un sampler.
El distribuidor exclusivo de Steinberg en España es: VENTAMATIC. Córcega, 89 - entlo. 08029 BARCELONA. Tel.: 93 430 97 90 / 430 98 05 / 439 58 90. Fax: 93 321 31 73.

Todo lo que su ATARI® necesite

DISTRIBUIDOR
DEL AÑO
1988

AUTOEDICION

- CALAMUS
- O – LINE
- FONT EDITOR
- IMAGE
- PAPERER
- SCANNER COLIBRI
- COMPOSICION PROFESIONAL

DISEÑO

- CAD
- CAMPUS
- ARKEY
- MEDICIONES
- PRESUPUESTOS
- TABLETAS
- CELIMAG
- CIBER

NOVEDADES

- PORT FOLIO
- PC – SPEED
- MONITOR SM194
- MEGAFILE 44
- CALCULADORAS
- POWER PACK

VARIOS

- PROGRAMAS A MEDIDA
- CURSOS DE BASIC
- PLAN GENERAL CONTABLE
- DISEÑO DE ANUNCIOS
- ASESORIA INFORMATICA
- CLUB DE USUARIOS

GESTION 1

- GESTORIAS
- NOMINAS Y S.S.
- CONTROL ALMACEN
- STOCK Y FACTURACION
- ALQUILER DE COMPRESORES
- CONTROL DE ACADEMIAS

GESTION 2

- VIDEO – CLUB
- JOYEROS
- FINCAS
- ALMACEN BEBIDAS
- CONSTRUCCION PERSIANAS METALICAS
- CONSTRUCCION PERSIANAS EN VENTANAS

PROINCOR

ATARI CENTER SHOP

Fernando IV, Local 10
Tel. 260538 Fax 267520 CORDOBA

Salón de la música

EXPO
MUSICA
IFEMA
Feria de Madrid

Un año más en IFEMA se ha celebrado la sexta edición del Salón de Sonido Profesional, Iluminación Espectacular e Instrumentos Musicales, entre los días 16 y 20 de Mayo en el Pabellón 10 del Recinto Ferial de la Casa de Campo, de Madrid.

Siguiendo su trayectoria, EXPOMUSICA ha servido de marco de presentación para las empresas más importantes del Sector, ofreciendo un banco inigualable de trabajo profesional y punto de encuentro de oferta y demanda, a través de expositores nacionales, así como con la incorporación de internacionales.

EXPOMUSICA, se acercó al público general, ofreciendo al aficionado que hace o empieza a "hacer música" la posibilidad de integrarse en este apasionante mundo, durante los días 19 y 20 de mayo.

Coincidiendo con Expomúsica, en fechas y Recinto, también tuvo lugar el Salón de Equipamiento Profesional para Emisoras de Radio y Televisión, que congregó a más de 60 expositores y 500 marcas.

DIGIDESING PRESENTA LA GRABACION DIRECTA EN DISCO DURO ASEQUIBLE

MENLO PARK (California)

El sistema SOUND TOOLS de grabación y edición de audio en disco duro que hasta ahora había estado disponible únicamente para ordenadores Apple Macintosh, está por fin también disponible para ordenadores ATARI MEGA ST.

SOUND TOOLS consiste en una tarjeta procesadora de audio denominada SOUND ACCELERATOR que se coloca en el interior del ordenador, el programa SOUND DESIGNER II de edición y procesado de muestras y edición de listas de muestras esclavizadas a código SMPTE y el convertidor AD IN para la entrada y conversión a digital de audio analógico. La capacidad de muestreo depende de la capacidad del disco duro, siendo la media necesaria de unos 10 Megabytes por minuto de audio estéreo muestreado a 44.1 KHz. Las funciones de SOUND DESIGNER II incluyen la comprensión/expansión de la duración de una muestra sin alterar el tono, ecualizadores paramétrico y gráfico en tiempo real, conversión de frecuencia de muestreo, mezcla y superposición digital de ficheros, etc.

El interface opcional DAT I/O permite la entrada y salida directa en formato digital a 48 KHz de frecuencia de muestreo.

El programa SOFTSYNTH, que se incluye sin cargo con cada sistema SOUND TOOLS es un programa de síntesis digital en FM como la de los sintetizadores Yamaha pero con muchas más posibilidades de número de operadores, creación de algoritmos, formas de onda resultantes de este programa pueden monitorizarse directamente gracias al Sound Accelerator y posteriormente traspasarse a un sampler.

TURBOSYNTH es un programa opcional de síntesis modular con 15 tipos de módulos distintos interconectables. Otros programas opcionales son Q-SHEET A/V, un editor de eventos de todo tipo incorporable a SOUND TOOLS especialmente pensado para la edición audio visual y SOUND TOOLS UTILITIES, que permite hacer copias de seguridad de ficheros del disco duro en DAT mediante el Interface DAT I/O, realizar directamente masters de Compact Disks y disparar grabaciones de disco duro en directo.

Uno de los grandes atractivos del sistema SOUND TOOLS es la futura posibilidad de funcionar simultáneamente con un programa secuenciador, el NOTATOR o CREATOR de C-Lab en el caso del ordenador ATARI y el VISION de Opcode en el caso del Apple Macintosh, lo que permitirá disponer desde un único ordenador de 2 pistas de audio digital, las pistas MIDI del secuenciador e incluso del control de pistas analógicas como las del FOSTEX R-8.

Los productos de DIGIDESING para Apple Macintosh y ATARI ST están distribuidos en España por MIDIWARE. Córcega, 89 - entlo. 08029 BARCELONA. Tel.: 93 430 97 90 / 430 98 05 / 439 58 90. Fax: 93 321 31 73.

GFA Basic

(Parte 2):LOS MENUS PULL-DOWN

¿Quién no los conoce?
Prácticamente todo el software disponible para el ST se sirve de los menús pull-down para proporcionar al usuario una impresionante facilidad de manejo además de darle al programa una imagen muy profesional. Naturalmente, también podemos crear esa imagen profesional en nuestros propios programas GFA-BASIC. Hasta ahora, los que programábamos en Basic nos moríamos de envidia cuando veíamos a programadores en C, Modula o Pascal aprovechar todas las posibilidades del GEM. Pero los tiempos han cambiado... Los lenguajes Basic que se desarrollan hoy son mucho más potentes que las versiones de hace unos años, uno de estos "superbasics" es el GFA-BASIC. Lo primero que hemos de hacer es definir el listón del menú, o sea su imagen. Luego, a través de unas órdenes determinadas, podemos indicar al intérprete lo que ha de hacer cuando se haya seleccionado un registro de nuestro menú. En todos, o casi todos los programas, nos encontramos con la función SALVAR. Para crear esta función en GFA-BASIC tendremos que indicar al intérprete lo siguiente:
Si se selecciona SALVAR, salta a la procedura SALVAR.
En el módulo SALVAR se encontrarán todas las funciones para salvar un fichero en disco. De este mismo modo se crean todos los puntos del menú.
Además con la orden MENU se puede activar y desactivar la representación de un ganchito delante de los puntos del menú, para señalar si dichos puntos están, o no, seleccionados. También es posible representar uno o varios puntos del menú en letra clarita, de modo que estos puntos no se pueden seleccionar hasta que no se haya cumplido una determinada condición. Por ejemplo, si jugamos al poker, no podemos dar cartas hasta que se haya barajado.
La programación de ventanas, como estamos acostumbrados a ver en GEM, no se puede programar sin más en GFA-BASIC; se puedelleva a cabo mediante PEEK y POKE, ¿pero a quién le gusta? Para quien necesite este tipo de programa imprescindiblemente, le recomendamos que recurra a la literatura disponible sobre GEM, que por su gran magnitud no se tratara en este cursillo.
Para programar menús de tipo pull-down utilizaremos las órdenes:
MENU ON MENU y MENU (n).
La sintaxis de la orden MENU es la siguiente:

MENU campo$( )
MENU inscripción, opción
MENU OFF
MENU KILL

Los parámetros:

campo$( ) = campo alfanumérico con los nombres y las inscripciones del listón del menú.
inscripción = número de la inscripción
opción = 0 borrar ganchito
1 activar ganchito
2 inscripción en letra clarita (no seleccionable)
3 inscripción normal (seleccionable)

Mediante MENU campo$( ) definimos el contenido del listón, así como las diferentes inscripciones de cada punto.
La forma más fácil de crear un menú pull-down es registrando su contenido en líneas DATA. Los menús se crean de la misma forma que conocemos de programas comerciales, o sea que el primer menú ofrece como primera opción un mensaje informativo sobre el programa, seguido luego por los accesorios (max. 6). Entre la primera opción y los accesorios se intercala una línea (———) para separar ópticamente esta opción de los accesorios que la siguen. Si en los DATA introducimos los accesorios con un signo negativo (-) delante, estos serán representados automáticamente en letra clarita, por lo que no se podrán seleccionar. Esto puede ser muy útil, ya que en GFA-BASIC no recompone el fondo de la pantalla tras haber accedido a un accesorio. Cada menú finaliza con un string vacío (véase listado).

Aparte del primer menú somos libres de crear nuestros menús de la forma que queramos. La primera inscripción después del strings vacío del menú anterior es la que se representa en el listón, todo lo que sigue detrás son las diferentes inscripciones del menú. Si queremos trabajar con ganchitos hemos de intercalar uno o dos espacios delante de la primera inscripción del menú. Finalmente el menú pull-down se cierra con dos strings vacíos (esto se hace añadiendo 2 strings vacíos o campo$( ) después de haber leído el

GFA Basic

contenido de los DATA).
Cuando hayamos creado el menú completo lo podemos activar mediante MENU campo$( ).
Con esto ya tendremos algo sobre la pantalla, pero lo más importante es notificarle al GEM lo que ha de hacer cuando se haya seleccionado una inscripción de nuestro menú.
Esto se hace con la orden ON MENU GOSUB Procedura. El GEM registrará la procedura y saltará a ella cuando hayamos seleccionado un punto del menú. Pero esto aún no es suficiente; con ON MENU hemos de controlar si se ha hecho una selección, por lo tanto ha de repetirse constantemente para que la respuesta del programa sea lo más rápido posible. Naturalmente esto no significa que tengamos que repetir la orden ON MENU cada dos líneas del programa, podemos meterla dentro de un loop (véase programa). Para una mayor eficacia las diferentes funciones de cada punto deberían encontrarse en procedurás separadas, así el programa principal constará prácticamente sólo de las órdenes:

```
DO
  ON MENU
LOOP
```

De la ramificación del programa tras una selección se encargan las órdenes 'ON MENU GOSUB Procedura', 'ON MENU KEY GOSUB Procedura',... Cuando seleccionemos una opción del menú desviaremos el programa a la procedura MENU. En esta procedura averiguaremos el punto seleccionado, este se averigua a través de la variable de sistema MENU (0). Por lo tanto la opción "Cargar" se identificará de la siguiente manera:

```
IF campo$(MENU (0))= "Cargar"
  GOSUB Cargar
ENDIF
```

Hay que asegurarse de que el texto entre las comillas corresponda al string introducido en los DATA (espacios que pueda haber delante o detrás del string).
La rutina de carga se encontrará en el módulo Cargar. Una vez se haya ejecutado este módulo el programa volverá a la rutina principal, esperando una nueva selección en el menú. Los demás puntos del menú se programan según esta misma estructura.
También habremos de asegurarnos que ninguna de estas rutinas esté en un loop sin salida y que todos los módulos sean lo más cortos posible para no ralentizar la ejecución del programa.
Cuando seleccionemos un punto del menú y el programa salte a un módulo, veremos que cuando vuelva a la rutina principal el menú que habíamos seleccionado seguirá en letra inversa. Para volver a representarlo en letra normal con la orden

MENU OFF.
Conviene poner esta orden antes del RETURN de cada módulo de los puntos del menú. Así el menú FICHERO seguirá en inverso mientras se ejecute uno de sus puntos, con lo que siempre sabremos con qué menú estamos trabajando. Este método es utilizado por casi todos los programas comerciales (1ST WORD, TEMPUS,...).

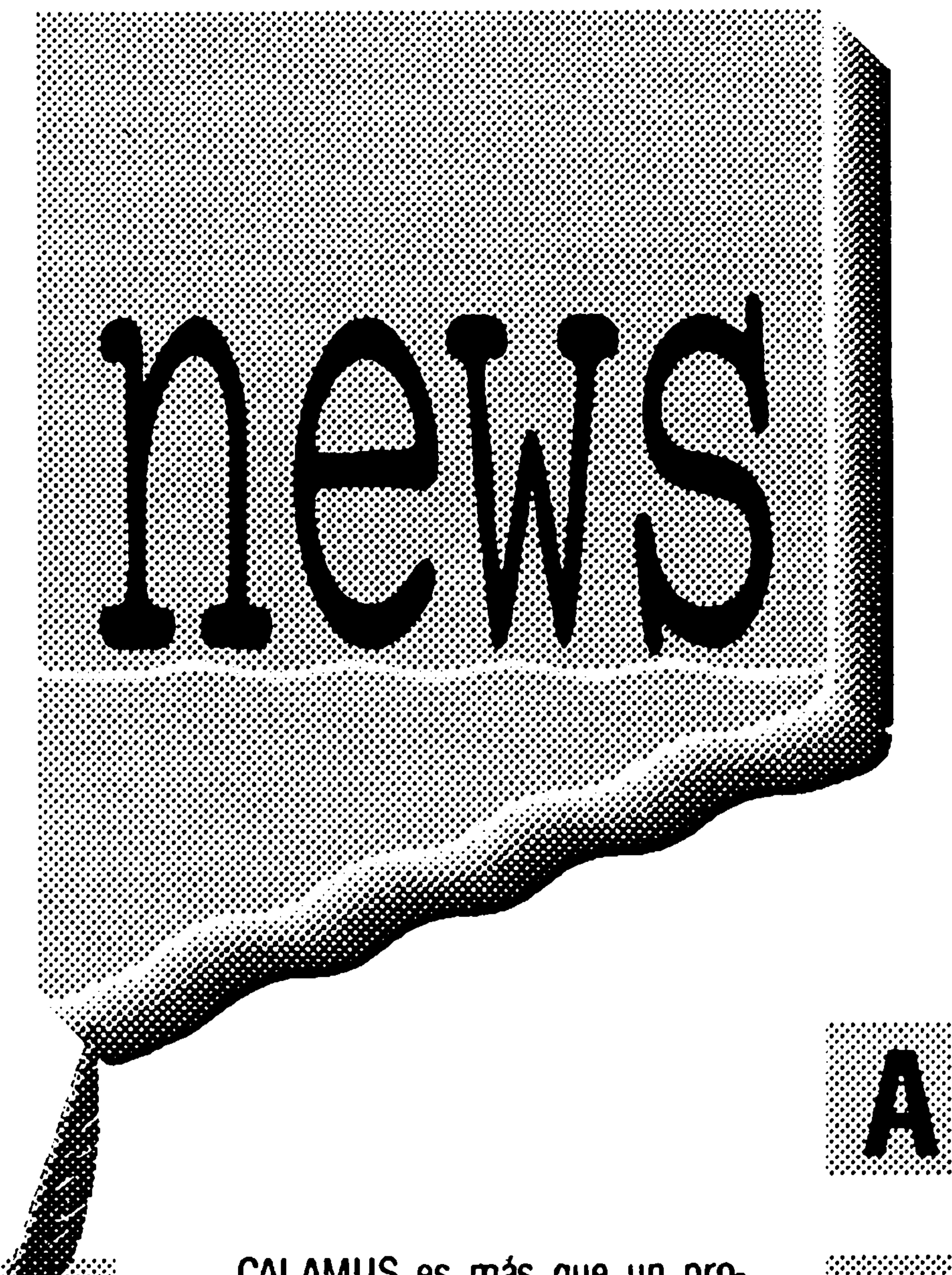
MENU inscripción, opción
Mediante esta orden podemos proveer nuestros menús de ganchitos o desactivarlos si así lo deseamos. Como normalmente los ganchitos han de aparecer en el punto que acabamos de seleccionar, podemos utilizar esta misma orden:

MENU campo$(menú (0)), opción
Como ya mencionamos anteriormente, el punto seleccionado está registrado en la variable MENU (0).
Si queremos cambiar el texto de algunos de los puntos del menú podemos hacerlo de la siguiente manera:
campo$ (n)="Nuevo!"
n es el número de la inscripción que deseamos cambiar.
Podemos averiguar el contenido de n con el programa que sigue:

```
FOR i=0 TO 30
  PRINT i, campo$(i)
NEXT i
END
```

Hemos de intercalar estas después de las órdenes de lectura para los DATA. De la misma manera que cambiamos una sola inscripción del menú podemos crear otro, completamente nuevo.

MENU KILL
Con esta orden se cancela el menú pull-down, no se comprobarán más selecciones.
Muchos de los programas comerciales dividen la pantalla en varias áreas y, según en que área nos encontremos con el ratón, ejecutan una serie de opciones. Por ejemplo, puede ser que cuando nos encontremos dentro de una ventana en un programa determinado, el signo del ratón sea una mano, y cuando salgamos de esta vuelva a ser la clásica flecha.
En GFA-BASIC también podemos distinguir el trabajo en diferentes



calamus

Desktop Publishing

AUTOEDICION

LA POTENCIA

CALAMUS es más que un programa, es una solución completa para todos los trabajos que surgen en el campo de artes gráficas. Es una familia de programas que integra en su conjunto una serie de funciones que Vd. –en caso de necesidad– tenía que comprar como programas individuales y aislados.

Calamus incorpora todas las funciones habituales de un programa de autoedición con múltiples posibilidades de integración de textos y gráficos. Puede controlar, directamente, un scanner y puede retocar las imágenes obtenidas por el mismo mediante el programa de dibujo que incorpora. Con el programa de diseño vectorial que lo acompaña, puede realizar cualquier diseño, de texto o figurativo, con multitud de efectos especiales. Con el editor de fonts vectoriales puede diseñarse sus propios tipos de letra. Incluye una biblioteca de más de 700 dibujos vectoriales para que los incorpore a sus trabajos.

Y, si desea ampliar sus posibilidades, incorpórele más tipos de letra (los de Compugraphic ya están disponibles y los de Linotype y Monotype lo estarán próximamente)

Y esto es sólo el presente. En los próximos meses, irá completándose el paquete con nuevos y potentísimos programas ofreciéndole muchas más posibilidades.

Además, recuerde que éste es el único programa de autoedición del mercado que es capaz de representar en la pantalla, con cualquier grado de ampliación, el resultado final de su impresora o filmadora, con total exactitud, con absoluta fiabilidad, con la resolución que sólo un programa íntegramente vectorial puede dar.

Desktop Publishing, es ahora uno de los conceptos centrales del mundo de los ordenadores. Este nombre evoca la posibilidad de realizar desde el escritorio (desktop), todos los pasos necesarios para el diseño y la impresión de un original mediante el ordenador. La Autoedición está ahora a su alcance debido al desarrollo de ordenadores más potentes y económicos, impresoras láser más económicas e implementación de entornos de trabajo gráficos, como por ejemplo GEM.

Este concepto comprende tanto la generación de textos similares a la composición fotográfica como la inserción de elementos gráficos en el texto –bien procedentes de otros programas especiales o del programa de autoedición en si.

En primer lugar, la Autoedición ayuda al trabajo diario de las personas que vienen ocupándose de la creación de textos y gráficos. Por otra parte permite a otras personas, dedicadas a la publicación, hacerse cargo de tareas que han sido campo exclusivo de empresas de artes gráficas y composición.

CALAMUS representa una nueva etapa en este camino. Desarrollado por un equipo creativo de programadores, dibujantes y usuarios profesionales. Este programa satisface las esperanzas despertadas por las nuevas tecnologías aplicadas a la Autoedición. Tanto por su volumen de rendimiento como por su precio, marca una referencia por la que otros deberán regirse en el futuro.

CALAMUS es un nuevo tipo de programa de Autoedición y requiere a su vez un nuevo tipo de usuario: exigente, creativo, ambicioso, motivado. Es un paquete que colmará todas las necesidades de cualquier profesional del ramo.

INFINIDAD DE POSIBILIDADES A SU MEDIDA

CALAMUS	Maquetación y compaginación.
OUTLINE ART	Diseño vectorial, efectos especiales de texto.
IMAGE	Diseño matricial, retoque de imágenes.
PKS-WRITE	Editor de textos.
FONT EDITOR	Creador de tipos de letra.
CG FONTS	Biblioteca de tipos de letra.
DMA-LI2	Conexión a filmadora sin RIP.

LA COMODIDAD

Al usuario, CALAMUS le ofrece una superficie de trabajo con orientación perfectamente gráfica con iconos, menús desplegables y manejados por ratón. El formato se orienta en ventanas, con una multitud de ayudas. Un rápido editor de textos con ventana propia facilita la introducción, elaboración y corrección de textos. Además de los iconos, cada función queda explicada mediante la activación de un texto auxiliar. Y, si así lo prefiere, puede asignar cada función del programa a una pulsación de tecla, con lo que, ganará velocidad a medida que vaya conociendo el programa.

Y hay que tener en cuenta que, a pesar de ser CALAMUS un producto alemán, tanto el programa como los manuales están totalmente traducidos al castellano. Además, muy cerca de usted tiene un equipo de profesionales preparado para resolver las dudas que pueda plantear el uso de este paquete.

Y si prefiere obtener sus resultados en una filmadora de alta resolución, sepa que gracias al equipo que ha desarrollado CALAMUS, conectar su equipo a la filmadora cuesta ahora mucho menos ya que no necesita el costoso RIP. Y además, gracias a la propia concepción del programa, no necesitará realizar pruebas de filmación ya que en la pantalla podrá controlar lo que obtendrá filmado punto a punto (incluso a 2540 ppp)

Además, si es usuario de CALAMUS, puede enviar sus documentos a filmar con la total seguridad de que no se producirán distorsiones con respecto a la prueba que haya obtenido en su impresora.

Si Vd. es una persona que vigila la economía y es muy exigente, debería ahora dar el siguiente paso: ¡Compruebe nuestras afirmaciones y pida una demostración de las increíbles posibilidades de CALAMUS!

ESTE ANUNCIO HA SIDO REALIZADO INTEGRAMENTE CON EL PAQUETE CALAMUS

TOU **RECURSOS INFORMATICOS**

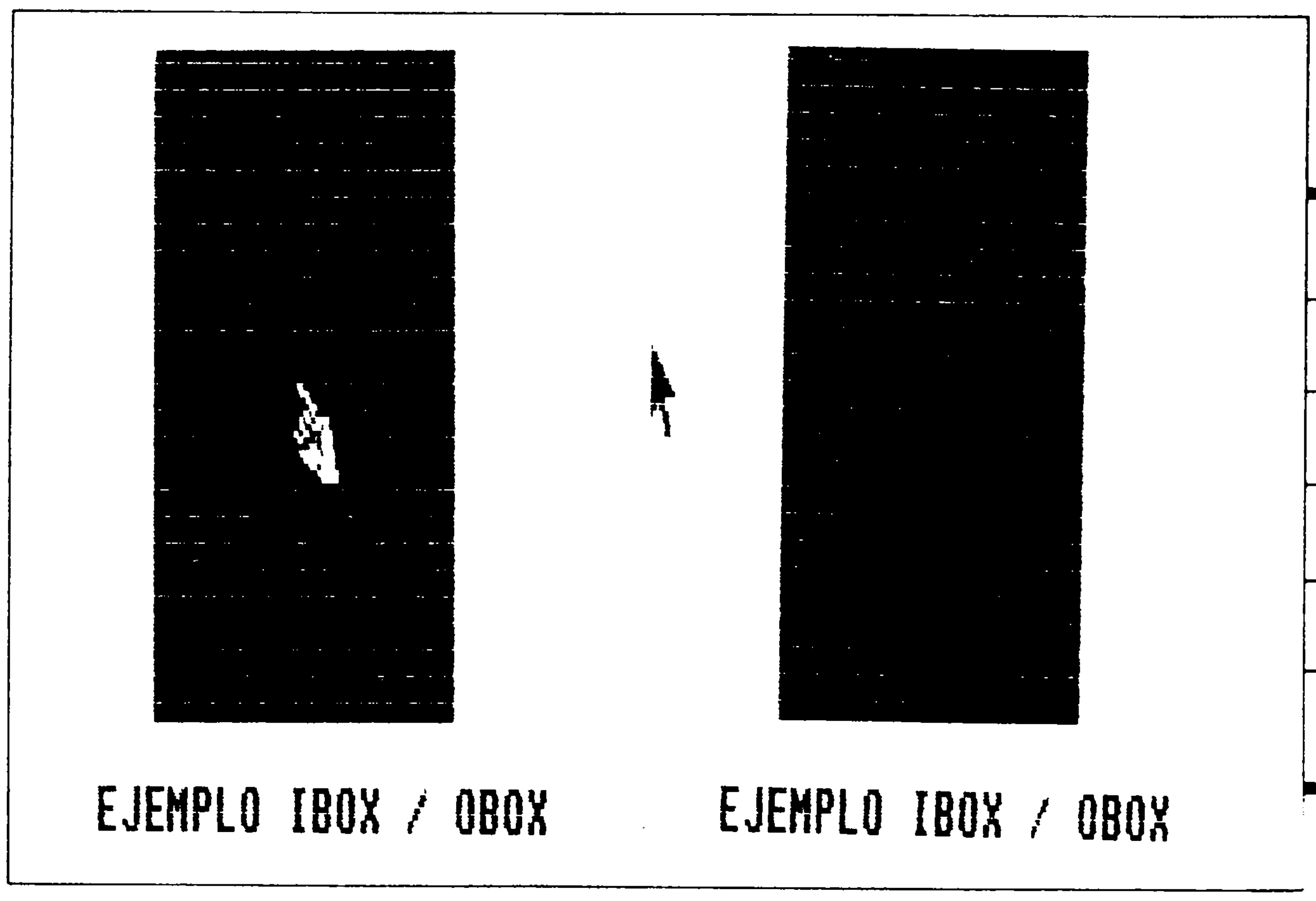
Juan de Mena, 21 – 46008 Valencia – ☎ (96) 332 06 22
Diputación, 296 – 08009 Barcelona – ☎ (93) 317 22 20

GFA Basic

áreas de la pantalla. Esto se hace con las órdenes 'ON MENU IBOX nr, x, y, ancho, alto GOSUB in_box' y 'ON MENU OBOX nr, x, y, ancho, alto GOSUB out_box'
nr es el número del área,
x, y sus coordenadas de origen (desde arriba),
ancho y alto son los valores respectivos del ancho y de la altura del área., la orden IBOX controla si el ratón está dentro del área. Si lo está, el programa salta a la subrutina indicada.
Con OBOX comprobamos si el ratón sale del área y desviamos el programa a otro módulo si se da el caso.
El control permanente de las coordenadas actuales del ratón es seguido por ON MENU, al igual que con los menús pull-down. Observad que ambas órdenes han de encontrarse antes de la orden de control ON MENU. (Véase programa).
Con la orden:
'ON MENU KEY GOSUB menú_tecla',
el programa saltará al módulo menú_tecla cuando hayamos apretado una tecla. En este módulo habremos de comprobar la tecla que se ha apretado y, si lo deseamos, realizaremos una determinada función (por ejemplo, representaremos y texto informativo si se ha apretado la tecla HELP, etc.).
El código ASCII y el número (SCAN-Code) de la tecla apretada se almacenarán en la variable MENU (14). Obtendremos ambos códigos con las siguientes fórmulas:
ASCII= MENU (14) AND 256
SCAN= MENU (14) DIV 256
La orden:
'ON BREAK GOSUB cancelar'
es muy útil para tratar la ejecución de un programa con las teclas SHIFT+ALTERNATE+CONTROL. Si durante la ejecución del programa se aprietan estas teclas el programa saltará a la procedura cancelar.
Bueno, esto es todo por hoy. Para que os hagáis una mejor idea sobre la programación de estos menús os hemos preparado un pequeño programa de ejemplo de las órdenes IBOX/OBOX, para el número siguiente de Atari User, os pasaremos un programa dirigido por menus pull-down.
Esperamos que os gusten y que podáis proveer los vuestros de muchos menús pull-down para que sean profesionales de verdad.

Programa de ejemplo de las órdenes IBOX/OBOX

```
x=100
y=50
br=100
h=50
PBOX x,y,x+br,y+h
ON MENU IBOX 0,x,y,br,h GOSUB inbox
DO
  ON MENU
LOOP
'
PROCEDURE inbox
  DEFMOUSE 3
  ON MENU OBOX 0,x,y,br,h GOSUB outbox
RETURN
'
PROCEDURE outbox
  DEFMOUSE 0
  ON MENU IBOX 0,x,y,br,h GOSUB inbox
RETURN
```



EJEMPLO IBOX / OBOX

EJEMPLO IBOX / OBOX

Volcado de pantalla del programa de ejemplo de las órdenes IBOX/OBOX

Introducción al 3D

Por
Juan Canales

Hola de nuevo. Este mes había pensado dedicar este espacio al GDOS, la temida extensión del GEM, a su razón de ser y a problemas y soluciones. Dado que es un tema bastante desconocido y creo que importante, no dejaré de dedicarle un artículo.

En su lugar pienso que hacer una introducción al 3D le gustará a la mayoría de los lectores, siendo como es un tema de tanta actualidad. Los usuarios del ST tienen un ordenador gráficamente hablando lo suficientemente potente como para que puedan hacer sus pinitos en el tema. También tienen a su disposición software de gran calidad.

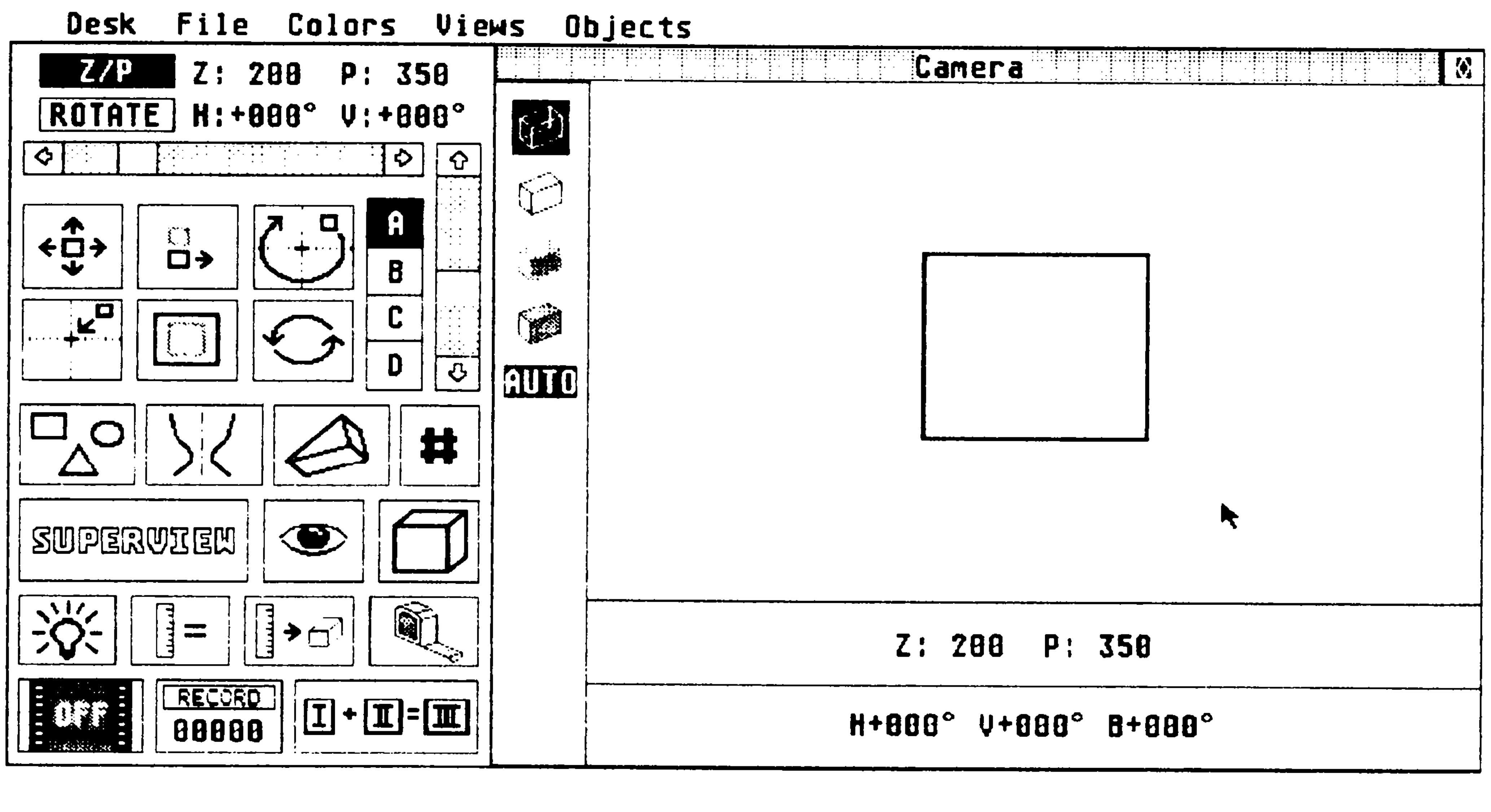
Comencemos por hacer una distinción entre la forma en que se trabaja en 2D y en 3D. Las herramientas son bien distintas, aunque al final converjan. Para el 2D el caballo de batalla son las paletas gráficas, o programas de dibujo, mientras que para el 3D contamos con un entorno de creación de objetos. Se trata de lo que se llaman sólidos, pues tienen un volumen determinado, en oposición a los dibujos, que son planos. El 3D imita el mundo real: la perspectiva, la luz, la sombra, etc., el software está preparado para ello. Para hacer algo así en 2D, hay que simularlo a mano.

La magia del 3D consiste, precisamente, en que con ayuda del ordenador recreamos la realidad, no tal cual, sino con elementos que distancian a tales imágenes de lo que habitualmente pensamos que es posible. Los objetos, visualmente recreados con total realismo (hiperrealismo) se comportan de maneras imposibles, vuelan, se transforman en otros objetos, cambian de color ante vuestros ojos. Esta es precisamente la magia de la imagen de síntesis.

El nacimiento del 3D se remonta a la aparición de las primeras terminales gráficas para los mainframes de los años 60. Los objetos se construían en el monitor mediante vectores que interconectaban los vértices. Hoy en día es posible simular realísticamente y con varias técnicas distintas el comportamiento de la luz en uno de esos mundos virtuales, produciendo imágenes sorprendentes.

Bien es cierto que el ST no ha sido el ordenador predilecto de aquellos que se han aventurado en el mundo de la microinfografía. Personalmente creo que el valor de un ordenador de estas características, hablando del tema que hablamos, es principalmente educativo, aunque hay quien le ha sacado partido profesionalmente. Aceptando sus limitaciones veremos que hay para él un software increíblemente potente y barato. Para ilustrar esta introducción voy a utilizar el conocido CAD 3D en cualquiera de sus versiones. El programa es obra de Tom Hudson, hoy lamentablemente inactivo en lo que al ST se refiere, un programador que ha dado al Atari gran parte de la personalidad que posee. Es el creador de la mayoría de los programas de la serie Cyber, un conjunto de herramientas gráficas formidables. La versión 1.0 del CAD 3D funciona sobre cualquier ST, la versión 2.0 y posteriores necesitan un mínimo de un mega de memoria RAM.

Cuando arrancamos el programa nos encontramos inmediatamente en



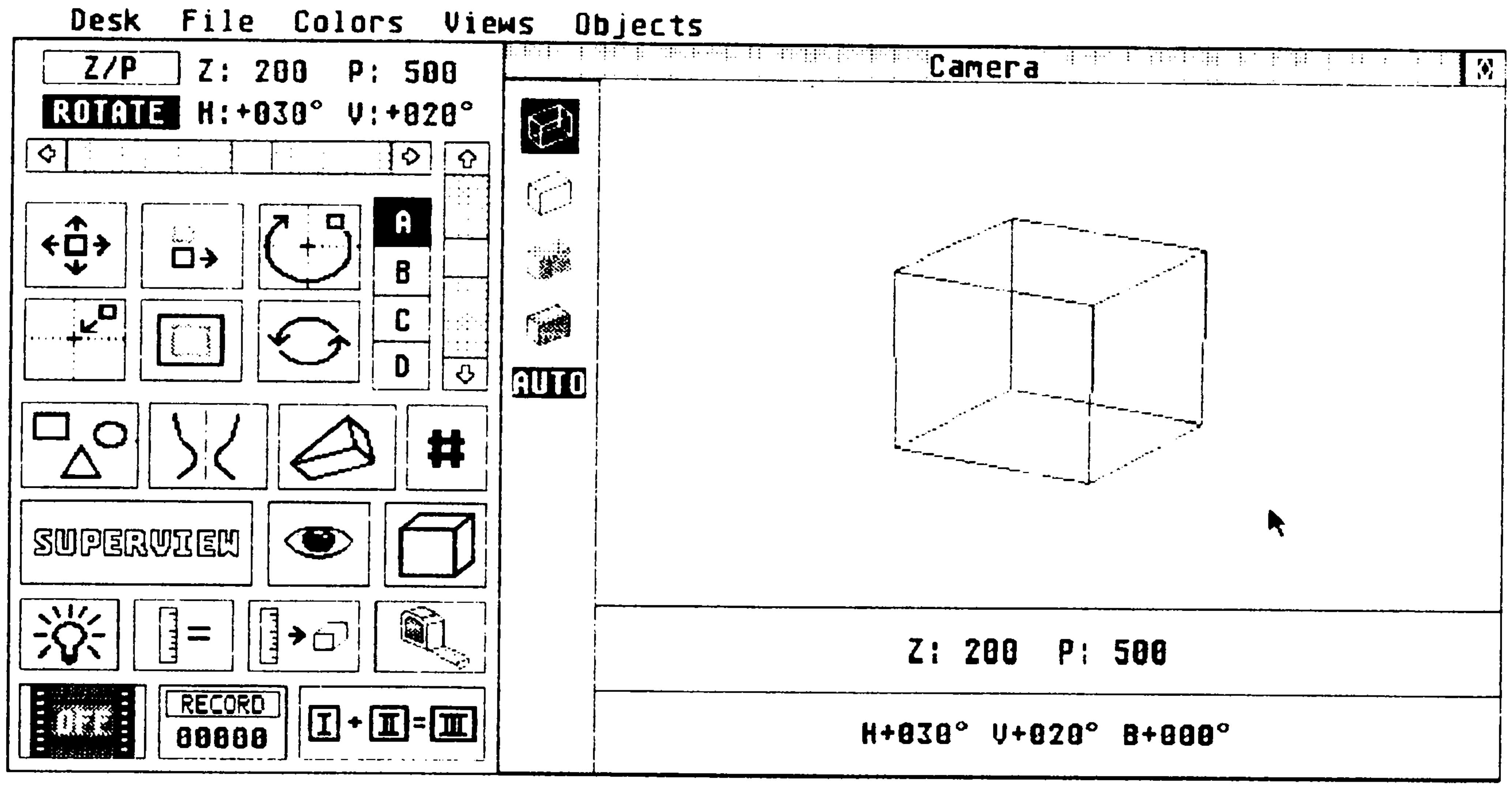
Cubo recien creado, sin perspectiva

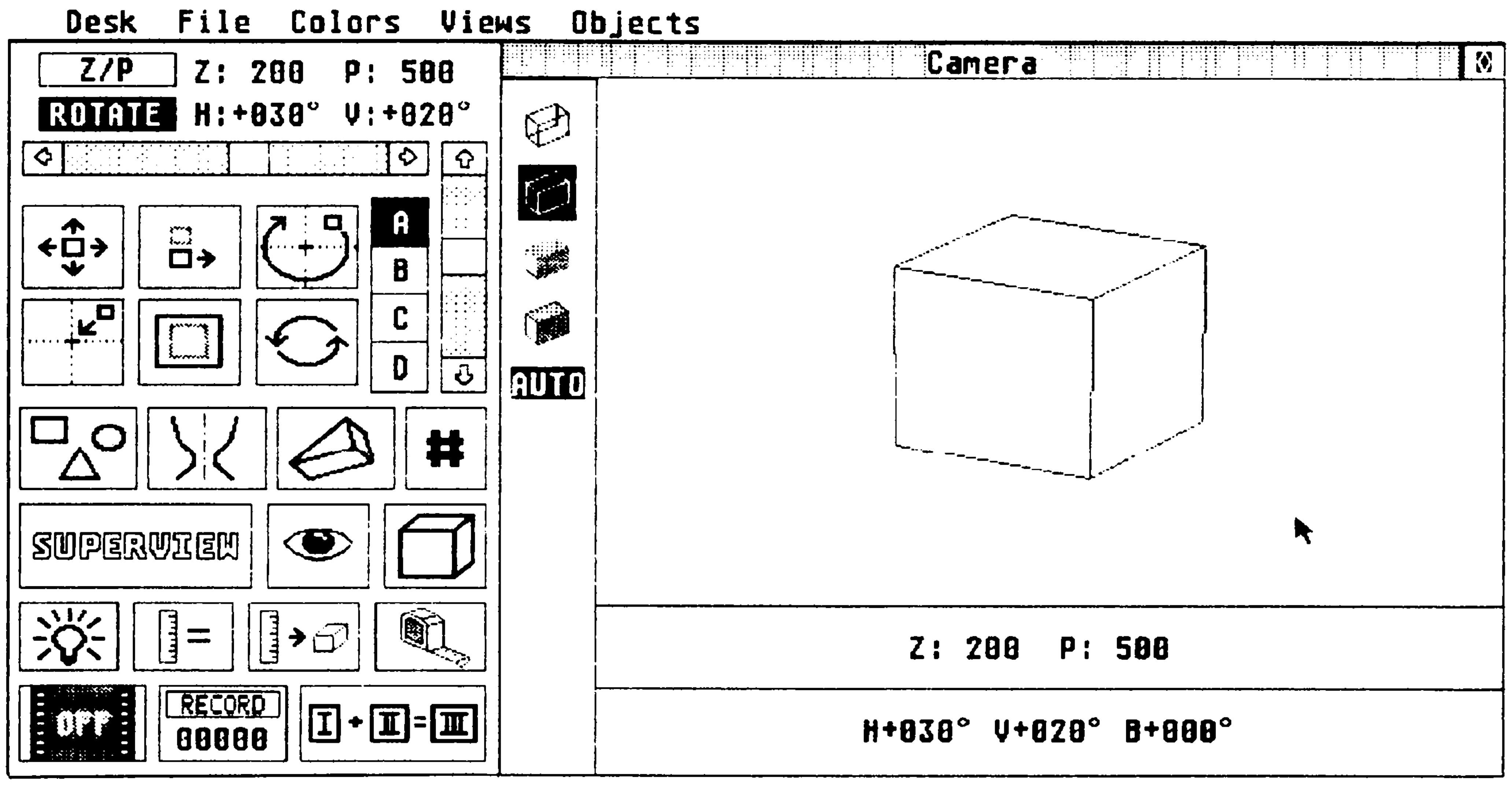
Introducción al 3D ...

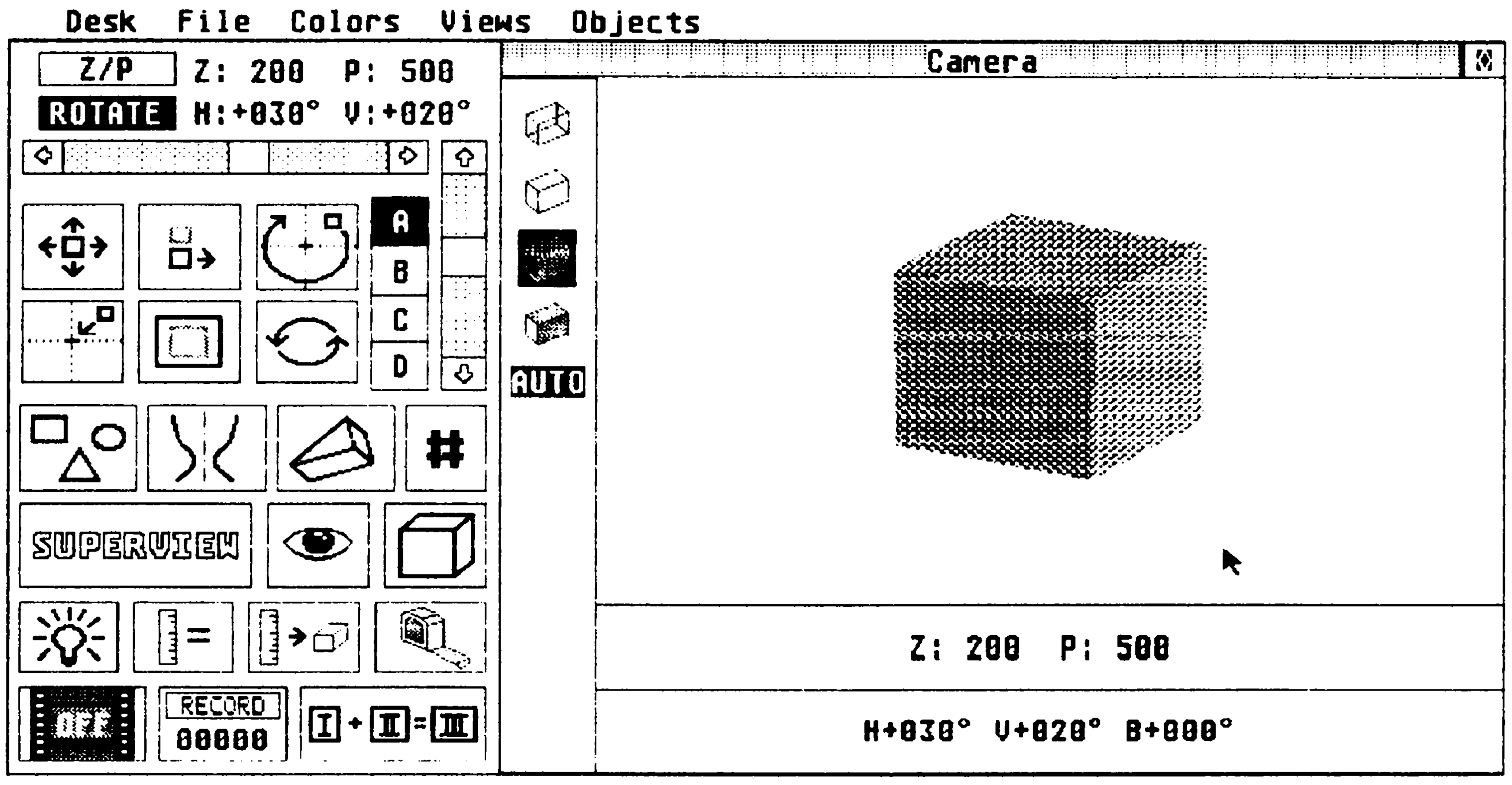
un entorno multiventana. Cada ventana corresponde a una vista del universo del CAD 3D: vista desde la derecha, desde el frente y desde arriba, además de una cuarta vista correspondiente a la cámara. No tenemos nada ante nosotros, las ventanas están vacias. Es sencillo poner algo en ellas: en la sección primitivas escogemos un cubo, le damos un nombre y le asignamos un color. Inmediatamente tenemos ante nosotros el cubo. Con este sencillo objeto podemos ilustrar qué es un sólido y cómo está compuesto. El cubo está ahora representado mediante vectores, lo que se conoce como alambre o esqueleto.

Los objetos son en realidad una colección de puntos interconectados entre sí. El programa sabe que tiene una zona de la memoria en la que buscar tales puntos, y en la que se le dice cómo están relacionados entre sí. Así pues, los objetos están construidos mediante polígonos. ¿Qué tipo de polígonos? Si seleccionamos todas las aristas (all lines) lo veremos: se trata de triángulos. Mediante triángulos podemos definir cualquier otro polígono, como por ejemplo, las caras del cubo. Esta es una de las formas posibles de representar un objeto en 3D (otra forma posible sería mediante ecuaciones paramétricas).

El universo del CAD 3D es un cubo que tiene en el centro el origen de las coordenadas de los ejes X, Y y Z. Cada eje va desde -4500 hasta 4500-. Para ubicar un punto dentro de este cubo imaginario basta con facilitar sus coordenadas XYZ. Al conectar varios puntos entre sí tenemos un objeto tridimensional. Cuando creamos un objeto dentro del CAD 3D estamos, en definitiva, dándole al programa una colección de puntos interconectados de cierta manera. Los puntos son los vértices del objeto, y las líneas que unen los puntos son sus aristas.


Desk File Colors Views Objects
Z/P
Z: 200 P: 500
ROTATE
H:+030° V:+020°
A
B
C
D
SUPERVIEW
OFF
RECORD
00000
Camera
AUTO
Z: 200 P: 500
H+030° V+020° B+000°


Desk File Colors Views Objects
Z/P
Z: 200 P: 500
ROTATE
H:+030° V:+020°
A
B
C
D
SUPERVIEW
OFF
RECORD
00000
Camera
AUTO
Z: 200 P: 500
H+030° V+020° B+000°


Desk File Colors Views Objects
Z/P
Z: 200 P: 500
ROTATE
H:+030° V:+020°
A
B
C
D
SUPERVIEW
OFF
RECORD
00000
Camera
AUTO
Z: 200 P: 500
H+030° V+020° B+000°

- Dando nuevas coordenadas (angulares) a la cámara, obtenemos una vista del cubo en perspectiva (modo alambre).
- La misma vista, otro procedimiento de visualización: líneas ocultas.
- Ahora en modo sólido.

TANGERINE

PRIMERA CLASE

Ultimas tendencias en Ingeniería de Software de Aplicación.

Desktop Publishing, Tratamiento electrónico de imágenes.
OCR. Servicio de Filmación en LinoType 300.

Programación a Medida. Merchant. Cashflow. Redes locales

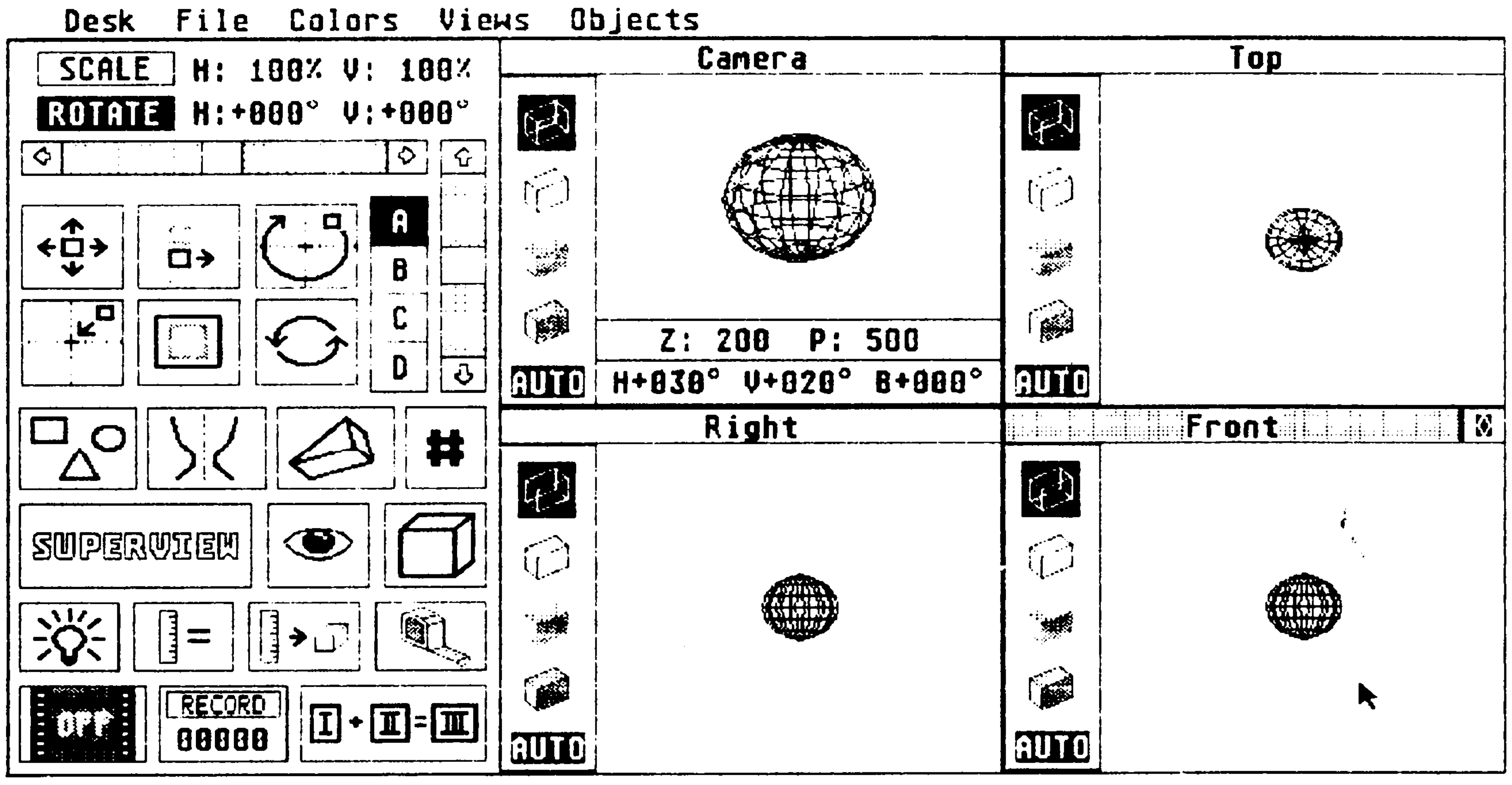
Informática Musical. Secuenciadores. Editores de Partituras.

Formación y Mantenimiento de Sistemas.

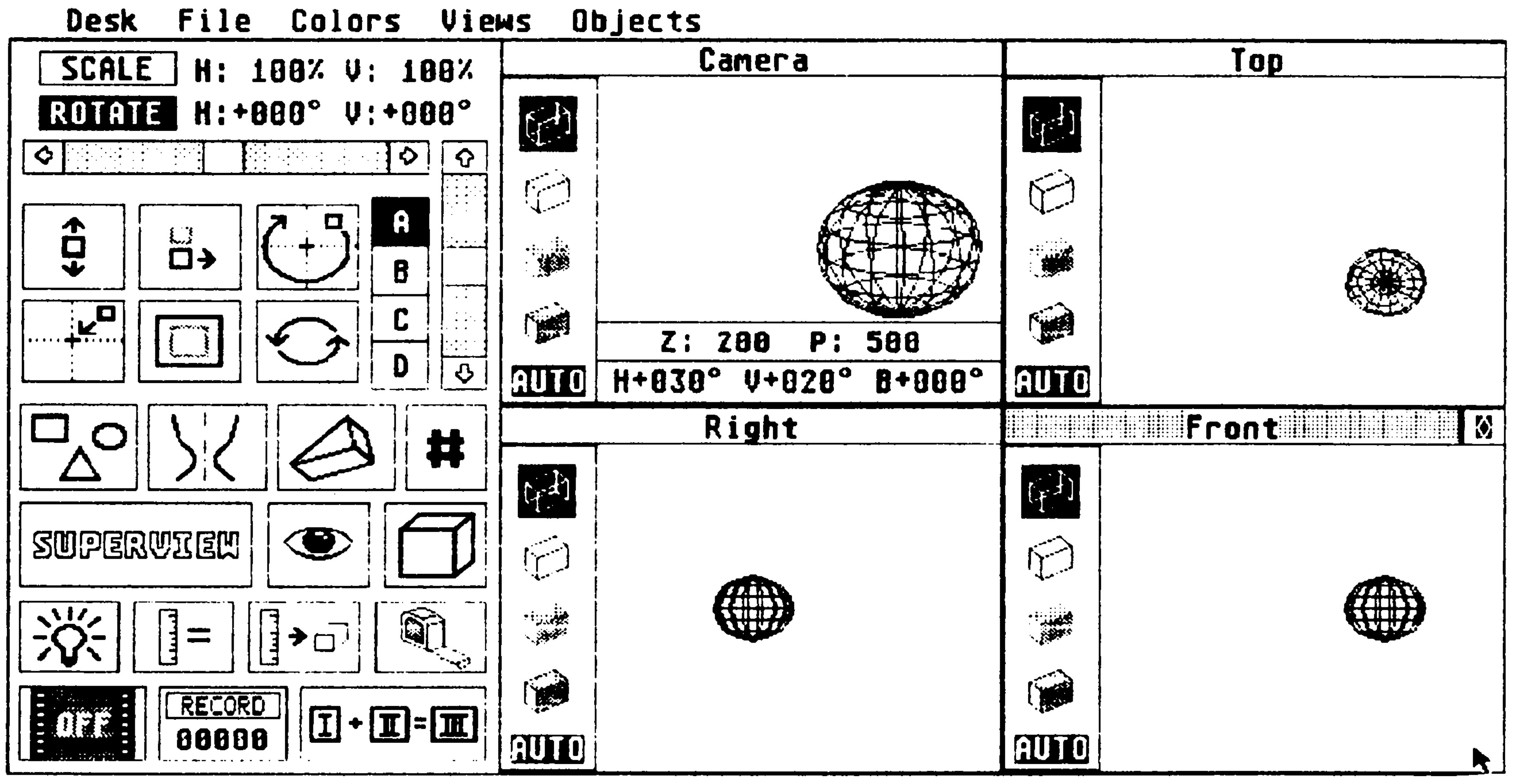
ATARI

Diputación, 296 08009 BARCELONA Tel.93-3172220

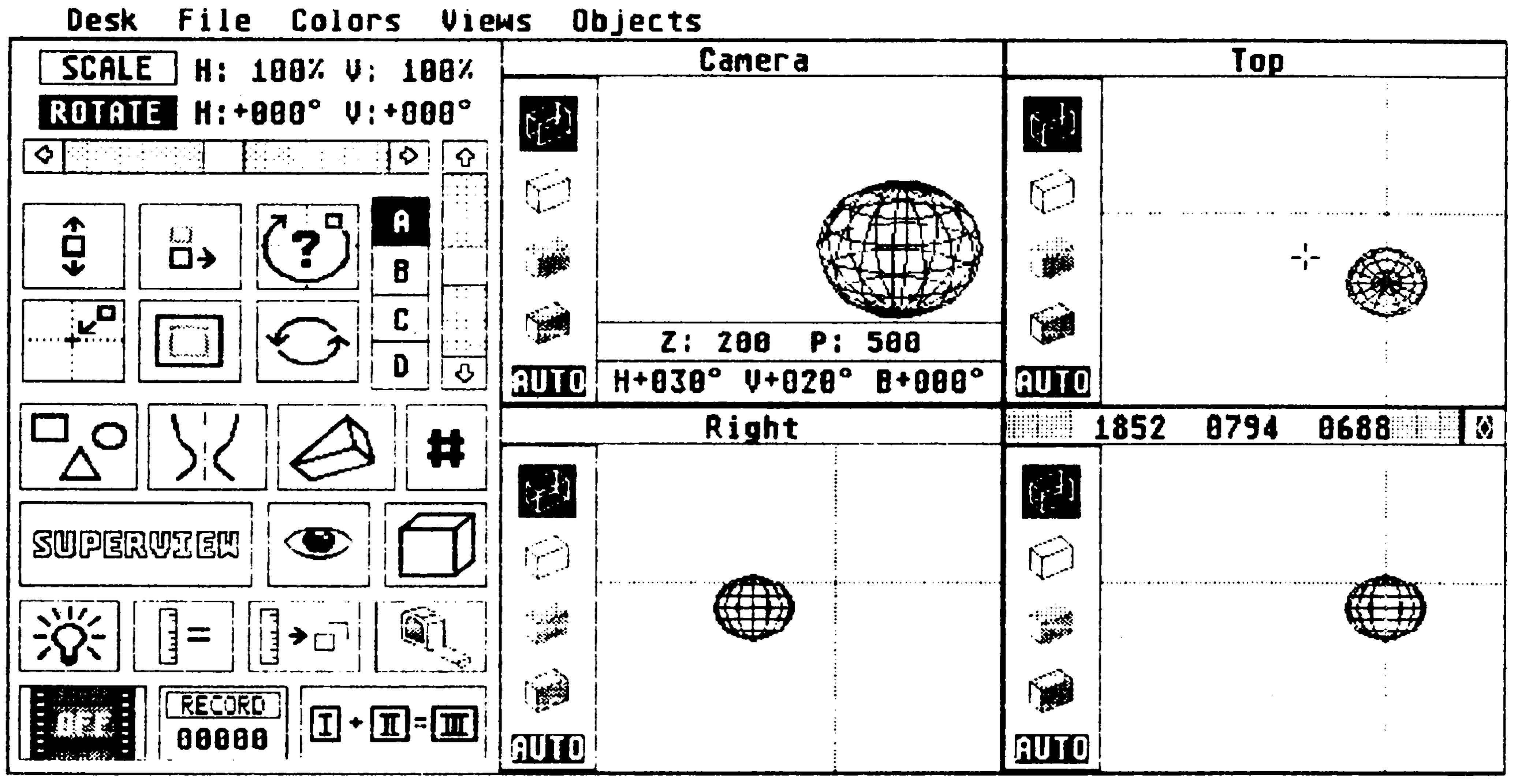
Introducción al 3D ...


Desk File Colors Views Objects
Camera
Top
Right
Front
A
B
C
D
SUPERVIEW
OFF
RECORD
00000
I + II = III
AUTO

SCALE H: 100% V: 100%
ROTATE H:+000° V:+000°
Z: 200 P: 500
H+030° V+020° B+000°


Desk File Colors Views Objects
Camera
Top
Right
Front
A
B
C
D
SUPERVIEW
OFF
RECORD
00000
I + II = III
AUTO

SCALE H: 100% V: 100%
ROTATE H:+000° V:+000°
Z: 200 P: 500
H+030° V+020° B+000°


Desk File Colors Views Objects
Camera
Top
Right
A
B
C
D
SUPERVIEW
OFF
RECORD
00000
I + II = III
AUTO

SCALE H: 100% V: 100%
ROTATE H:+000° V:+000°
Z: 200 P: 500
H+030° V+020° B+000°
1852 0794 0688

- Hemos creado una esfera y la hemos rotado sesenta grados en el eje Z en relación al centro del universo 3D (coordenadas 0,0,0).
- Hemos desplazado la esfera en el plano XY y la hemos rotado sesenta grados en el eje Z, de nuevo en relación al centro del universo 3D.
- Selección de locación del origen de coordenadas para establecer un eje de giro arbitrario.

Abramos la ventana de la cámara al máximo, y contemplemos a nuestro cubo. Por ahora tan sólo parece un cuadrado, un objeto plano. Podemos solucionarlo; la cámara puede rotarse en torno al universo 3D. Es sencillo, sólo hay que facilitar al programa los grados de rotación horizontales y verticales y pinchar sobre la ventana de la cámara, por ejemplo, 30 grados horizontales y 20 verticales. Ahora empezamos a apreciar la naturaleza tridimensional de nuestro objeto. Lo que vemos en la ventana de la cámara es el resultado de proyectar el universo 3D en un plano, llamado plano de visión. este procedimiento es una transformación de una disposición tridimensional en una bidimensional, algo así como lo que hace el ojo al percibir el mundo. La proyección se hace de tal manera que los objetos son percibidos como tridimensionales: hay información sobre la orientación de los objetos, sobre su cercanía con respecto a nosotros y a otros objetos, etc. En resumen, nuestro cerebro procesa esa información como si realmente fuera tridimensional.

Por ahora sólo hemos visto una forma de representar el cubo, mediante alambres. Una representación que proporciona aún más apariencia tridimensional es el modo alambre con ocultación de líneas. Así los objetos aparecen como sólidos, percibimos las caras que los componen y cómo están orientados con mayor facilidad que con el modo alambre sin ocultación de líneas. Los algoritmos de ocultación de líneas se encargan de determinar qué aristas son visibles desde donde se encuentra el observador, y demás. Un tercer tipo de representación es aquel que, a partir de la disposición de unas fuentes de iluminación, construye una visualización en la que las caras de los objetos aparecen iluminadas de acuerdo con su disposición en el

Introducción al 3D ...

universo 3D. En el CAD 3D tenemos tres fuentes de luz, más luz ambiente, cada una de las cuales tiene siete niveles de intensidad. Cada fuente de luz puede emplazarse en cualquier lugar del universo 3D, y podemos mantener activas cualquiera de las tres, o varias de ellas combinandas para producir efectos de iluminación. La luz ambiente simula el sol, las fuentes de luz simulan puntos de luz. Al escoger solid obtendremos una representación de nuestro cubo mucho más realista. Mediante la opción superview veremos nuestro cubo ocupando la pantalla completa y a todo color (si disponemos de un monitor color). Podemos experimentar con la disposición de la cámara y de las fuentes de luz para obtener distintas vistas. Esta forma de representación se conoce como sombreado por caras. La forma de representar los objetos (los procedimientos de visualización) se denomina rendering, una palabra inglesa que significa visualización. Aunque el sombreado por caras produzca representaciones realistas, existen otros tipos que producen resultados mucho mejores.

Para el 2D el caballo de batalla son las paletas gráficas, o programas de dibujo, mientras que para el 3D contamos con un entorno de creación de objetos. Se trata de lo que se llaman sólidos, pues tienen un volumen determinado, en oposición a los dibujos, que son planos. El 3D imita el mundo real: la perspectiva, la luz, la sombra, etc., el software está preparado para ello. Para hacer algo así en 2D, hay que simularlo a mano.

Lamentablemente no vamos a poder acceder a estas otras formas de visualización desde el CAD 3D, habremos de conformarnos con las tres comentadas.

Sigamos adelante, pero demos un poco de variedad a nuestro arsenal de objetos. Borremos el cubo del universo 3D y fabriquemos una esfera mediana. Lo siguiente que vamos a ver es la rotación de objetos. Para ello, lo mejor es que en la ventana de la cámara el modo de presentación seleccionado sea sólo alambre, al ordenador le cuesta mucho menos. Bien, supongo que en medio de la ventana de la cámara luce una esfera creada a base decaras planas. Los obetos pueden rotarse alrededor de los ejes X, Y y Z. Los modos de rotación son: en torno al origen de coordenadas, es decir, el centro del universo 3D; en torno a sí mismos, lo que equivale en cierta manera a situar el origen de coordenadas en el centro del objeto; y en torno a unos ejes arbitrariamente emplazados (sus orígenes de coordenadas) en el universo 3D. Para ilustrar este párrafo, realicemos tres operaciones de rotación. La esfera está emplazada en el centro del universo 3D. Seleccionando la ventana de vista desde el frente (front) hagamos rotar a la esfera 60 grados en el eje Z. Veamos el resultado en la ventana de la cámara. Este giro ha sido equivalente a rotar la esfera sobre si misma, ya que el eje de coordenadas coincidía con el centro de la esfera. Si desplazamos la esfera en el plano XY y volvemos a efectuar la misma rotación veremos la diferencia. Al seleccionar el modo centro: objeto, y rotar la esfera de nuevo la estaremos haciendo rotar sobre su centro. El tercer modo de rotación es alrededor de los ejes arbitrariamente situados. Dispongamos el origen de las coordenadas en el espacio, en cualquier punto, y efectuemos de nuevo una rotación. Las diferencias están claras (ver las ilustraciones).

El nacimiento del 3D se remonta a la aparición de las primeras terminales gráficas para los mainframes de los años 60. Los objetos se construían en el monitor mediante vectores que interconectaban los vértices. Hoy en día es posible simular realísticamente y con varias técnicas distintas el comportamiento de la luz en uno de esos mundos virtuales, produciendo imágenes sorprendentes.

Por último, podemos escalar los objetos en relación a cualquiera de los tres ejes y modificar su altura, anchura o profundidad. Situemos de nuevo la esfera en el centro del universo 3D y reescalemosla en el eje Z en un 120% de su altura.Hemos obtenido un esferoide de mayor altura que anchura y profundidad. Para reducir su tamaño en alguno de los ejes, basta con facilitar un porcentaje menor al 100%, que equivale a una escalación nula. Como podemos apreciar, no podemos manipular los vértices de un objeto separadamente, son tenidos en cuenta todos a la vez, como objeto entero. Un buen editor de objetos como el Cyber Sculp nos permite seleccionar cualquiera de los vértices de un objeto y desplazarlo a cualquier punto, logrando así modificar las caras que estén relacionadas con ese vértice.

Por este mes es suficiente, no porque no haya más que decir, sino por falta de espacio. El mes que viene seguiremos con herramientas de creación de objetos o herramientas de modelado y con operaciones sobre objetos, siempre desde el CAD 3D. Hasta el mes que viene.

SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

CRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

SUSCRIBETE SUSCRIBETE

CRIBETE

¡SUSCRÍBETE!

OFERTA DE SUSCRIPCION ANUAL: 3.000 ptas.

Si quieres recibir en tu domicilio Atari User y ahorrar este mes más de 500 ptas. rellena el cupón adjunto y envianoslo.
¡Suscríbete ahora! a tu revista.

C.B.C. PRESS, S.A. Los Altos del Burgo. Bruselas, 28. 28230 Las Rozas. MADRID
Por favor, envienme 11 números de ATARI USER
al precio de 3.000 ptas.

Nombre:
Dirección: Población: Provincia:
C. P. Modelo de ordenador:
Teléfono:
Forma de pago: ☐Talón ☐Giro Postal

POR MOTIVOS AJENOS A NOSOTROS NO PODEMOS ACEPTAR CONTRAREEMBOLSO

SUSCRIBETE

SUSCRIBETE SUSCRI

SUSCRIBETE SUSCRIBETE

SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRI

SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

Concurso

ATARI® Portfolio

EL COMPATIBLE DE BOLSILLO.

Si quieres autoregalarte por Navidades el pequeño **PORTFOLIO** *no te lo pienses más y envíanos un sobre que contenga tus datos personales (nombre, dirección, teléfono,...) Date prisa en adoptarlo, te está esperando*

Envía tu carta a:

ATARI USER
Concurso Portfolio
Los Altos del Burgo.
C/ Bruselas, 28.
28230 Las Rozas. MADRID

INFORMATIVO

Centro ATARI

CMV INFORMATICA, S.A.

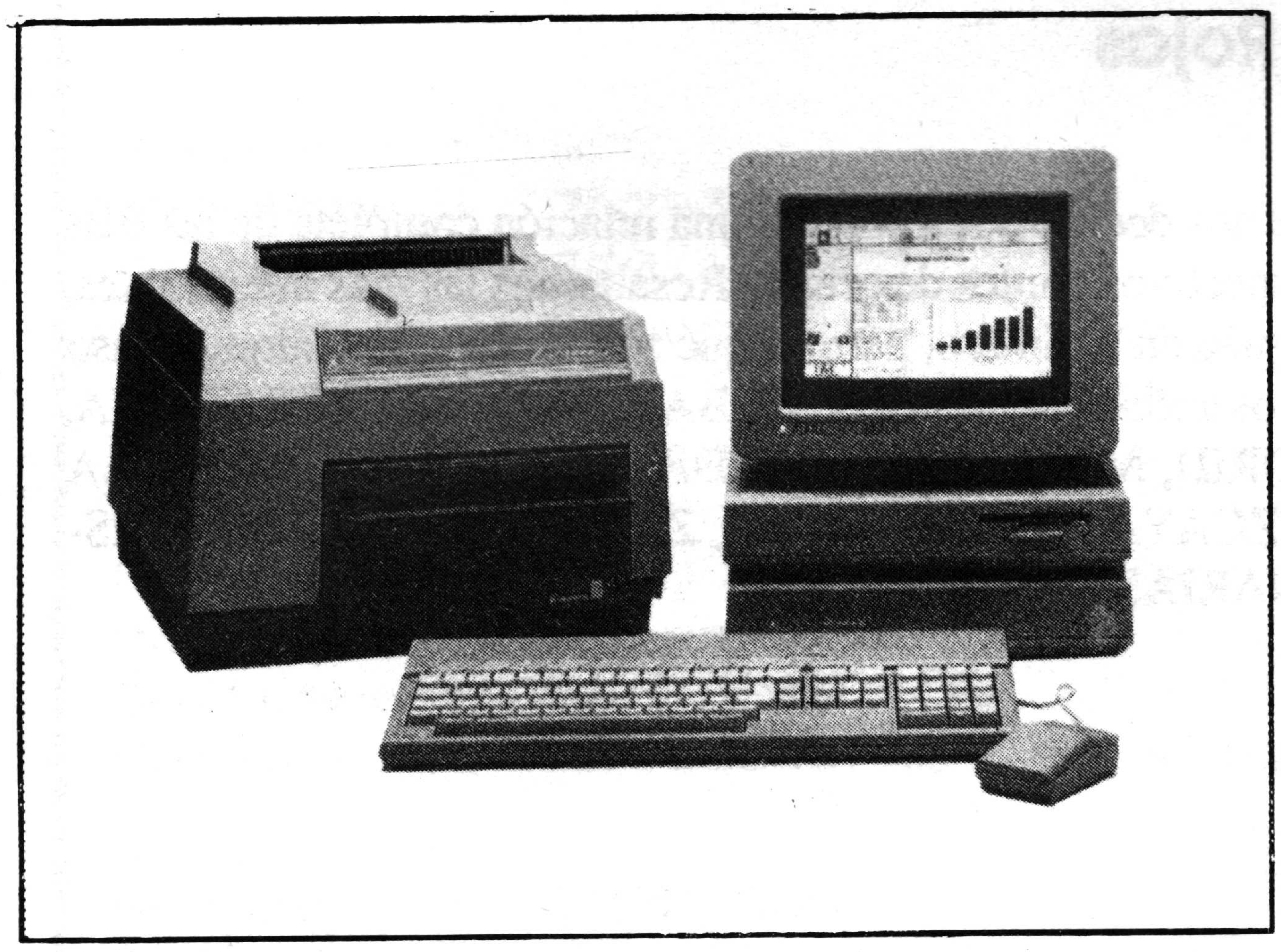
Pi i Margall, 58-60, entlo., 4a
08025 BARCELONA
(93) 210 68 23 y 213 42 37

117 Regent Street
LONDRES W1R 7HA
734 17 19 y 734 17 40

Plaza Callao, 1, 1o, 1a.
28013 MADRID
(91) 521 22 54 y 521 26 82

Ledesma,4-2-6
BILBAO
NUEVA DELEGACION

EL MUNDO ATARI



EQUIPOS

520 ST, 512 K	57.600
1040 ST-E, 1 mega	107.000
MEGA ST2, 2 megas	149.000
MEGA ST4, 4 megas	225.000
MONITOR B/N SM124	26.600
MONITOR Color SC1224	53.400
MONITOR DIN-A-3 SM194	308.000
Disco Duro 30 megas	80.200
Disco Duro 60 megas	115.900
Disco Duro removible 44 M	151.600
Disco ATARI 3.5", 1 mega	22.200
Disco ATARI 5.25" 360K	26.600
ATARI Láser SLM804	258.000
NEC P2 PLUS, 24 agujas	67.000
NEC P6 PLUS, 265 cps.	100.000
NEC P7 PLUS, 136 col.	130.000
HP DESKJET +, chorro tinta	160.000
PLOTTER DIN-A3	140.000

NOVEDADES

PARSEC,placa 50 MHz.	168.000
PC SPEED, emulador PC	38.000
SUPERCHARGER, idem STE	56.000
SPECTRE GCR, Macintosh	72.000
Amplificador/ecualiz.30+30W	14.000
PORTFOLIO, PC de bolsillo	44.500
LECTOR Tarjetas Portfolio	16.000
SOFTWARE PORTFOLIO	consultar

*12% I.V.A. no incluido

ACCESORIOS

Novedad STE: ampliación de memoria, cada Mega	22.000
DISCOS Bulk, paq. 50 uds., c/u	150
COPROCESADOR 68881	19.900
VIDI ST, digitalizador video	20.000
MASTERSOUND,digital.sonido	8.000
ST REPLAY Profesional,12bits	26.000
ARCHIVADOR 80 disquettes	3.000
RELOJ tiempo real exter./inter.	6.000
CAJA conmutad. monit..	4.500
PARSEC, 16 millones de col.	168.000
INTERFACE DMA-SCSI	consultar
VIDEO-TEXT	17.000
Cables y conectores de todo tipo	
MODEM 1200bd,comp.HAYES	20.000

OFERTAS ESPECIALES

MEGA ST4	225.000
CHIPS SIMM, 1M	22.000
NEC P7, 136 col.	130.000
1040, monitor y	
- NOTATOR	205.000
- NOTATOR+UNITOR	268.000
AUTOEDICION: Mega ST4, Mon. B/N, DD 30M, Láser CALAMUS,O'LINE	690.000
SCANNER PROFESSIONAL OCR, hasta 600 DPI 64 niveles de gris	284.000

PROGRAMAS

WORD UP 2, texto y gráficos	14.000
STOS, para crear juegos	6.000
STOS MAESTRO PLUS,digital.	14.000
CALAMUS, castellano	62.000
OUTLINE, novedad	38.000
CYBER STUDIO, 25% menos	12.000
CYBER PAINT, última versión	12.000
MARK WILLIAMS C, edit.rec.	22.000
K-SPREAD 4, +200 funciones	26.000
GfA RAYTRACE 2, ST FM/E	8.000
SPECTRUM 512, rebajado	10.000
SUPERBASE PERSONAL,oferta	6.000
SUPERBASE PROFESSIONAL	40.000
DbMAN (Dbase III+), v.5.2	48.000
C-LAB NOTATOR, Softlink	85.000
DYNACADD v.1.78	115.000

JUEGOS, NOVEDADES:

DRAGON'S LAIR - SPACE ACE - SHERMAN M4 FALCON - BOMBER - F-29 RETALIATOR - AQUANAUT - HOUND OF THE SHADOW - RED STORM RISING - CAVADAR - CYBERBALL - DAMOCLES - DRAGON'S BREATH - DRAKKEN - LOOM - IVANHOE - GOLDEN SHOE - STAR TREK V UNREAL - P47 THUNDERBOLT -KING OF CHICAGO XENOMORPH - ELITE -WINGS OF FURY - SPACE HARRIER II - UMS II - ZOMBI MIDWINTER - IRON LORD - LORDS OF RISING SUN - DRAGONS OF FLAME AUSTERLITZ - ARMADA - BLADE WARRIOR - PIPEMANIA - ANARCHY, ETC...

SERVICIO

ASISTENCIA PROFESIONAL
permanente.

VENTA POR CORREO
en todo el territorio nacional.

GARANTIA OFICIAL
ATARI

Seis meses en ordenadores y tres meses en periféricos.

GRATIS

con cada 520/1040STE:

- Diskette de INICIO, con varios programas de utilidad imprescindibles
- Programas: lenguaje BASIC, gráficos, procesador de textos y base de datos (solo 1040)
- 5/10 diskettes de dominio público

Solicite el catálogo gratuito ATARI-CMV con más de 2.000 productos, y 300 discos de DOMINIO PUBLICO a 800 pts. cada uno

CMV

El poder de la oferta

ATARI

VIA MODEM

Por
José Rojas

Como os prometimos para números posteriores nos dedicamos a pasaros una relación completa de las BBs de España, para que podáis llamar a éstas desde vuestros respectivos puntos de origen. Resaltamos las más interesantes, con sus cualidades y defectos, perdonad si se nos queda alguna en el tintero, pero es que son tantas. En cualquier caso comunicárnoslo. Por su extensión dedicaremos varios números a ellas. Incluimos las de: BARCELONA, TARRAGONA, GERONA, BALEARES, VALENCIA, ALICANTE, MADRID, MURCIA, GRANADA, SEVILLA, MALAGA, LA CORUÑA, PONTEVEDRA, LA RIOJA, NAVARRA, VIZCAYA, CIUDAD REAL, ZARAGOZA, HUESCA, ASTURIAS, VALLADOLID, PONTEVEDRA e ISLAS CANARIAS.

BARCELONA Y PROVINCIA (Prefijo 93)

```
Nombre    :  LUCKLINK
Telefono  :  240-08-99
Protocolo:   300/1200/2400    CCITT v22 y v22 bis. BELL 103
Servicio  :  24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso    :  Publico (previo envio del D.N.I.)
Poblacion:   Collblanc (Barcelona)
Tematica  :  Amiga/C64/Radioaficion/Programacion
             3D/Animacion/Pc's....
Sysop     :  Davyd Luque
Host      :  XT-Compatible
Software  :  RBBS-PC CPC 17.1D/E
Notas     :  Bastante buena cuando no comunica, mejor hora de
             llamada de 8h a 10h.


Nombre    :  AMIGA PENEDES
Telefono  :  892-39-83
Protocolo:   300/1200             CCITT v21 y v22
Servicio  :  24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso    :  Publico (bajo comprobacion) y gratuito.
Tematica  :  Amiga/C64/Software/Programacion/Graficos
             Ajedrez/Astronomia...
Poblacion:   Vilafranca del Penedes
Sysop     :  Ferran Delriu
Host      :  Amiga 500
Software  :  BBS-PC 4.20
Notas     :  Especialmente pensada para usuarios de equipos
             Commodore


Nombre    :  PRO-AMIGA
Telefono  :  668-66-45
Protocolo:   300/1200             CCITT v21 y v22
```

Servicio : Laborables de 18h a 2h y Festivos de 18h a 4h.
Acceso : Publico y gratuito.
Tematica : Dedicada exclusivamente al Commodore Amiga
Poblacion: Molins de Rey
Sysop : Frankie Martin
Host : Amiga 500
Software : BBS-PC 4.20
Notas : Bastante buena

Nombre : SCS
Telefono : 762-35-84
Protocolo: 300/1200 CCITT v21 y v22
Servicio : Laborables de 22h a 2h y Festivos las 24 horas.
Acceso : Publico y gratuito.
Tematica : Amiga/Software....
Poblacion: Pineda de Mar
Sysop : Juan Carlos Merino
Host : Amiga 500
Software : BBS-PC 4.13
Notas : Se desconoce si sigue existiendo.

Nombre : THOR BBS
Telefono : 334-92-71
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21, v22 y v22bis
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : Publica y gratuita
Tematica : General y mas a fondo el PC
Poblacion: Hospitalet
Sysop : Juan Jose Royo y Cristobal Rodriguez
Host : XT Turbo 20-80Mb
Software : RBBS-PC 17.1A
Notas : Gran cantidad de software

Nombre : PRO-LINE
Telefono : 425-41-20
Protocolo: 300/1200 CCITT v21, v22 y v22bis
Servicio : Laborables de 19h a 9h y fin de semana 24h.
Acceso : Publica y gratuita
Tematica : Programacion/Animacion/Pc's/Cocina/Juegos de Rol
Poblacion: Barcelona
Sysop : Tirs Abril
Host : AT-Compatible
Software : RBBS-PC 17.1A
Notas : Funciona por temporadas

Nombre : ROCKY BBS
Telefono : 874-61-55
Protocolo: 300/1200 CCITT v21 y v22
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : ???
Tematica : ???
Poblacion: ???

Sysop : Jaume Roca
Host : ???
Software : OPUS 1.03
Notas : Poco se sabe, ya que solo funciona a veces

Nombre : MEGABASE
Telefono : 418-88-23
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21 v22 y v22 bis
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso : Publico, gratuito sin DNI´s y sin RATIOS.
Tematica : Pc's/MSX/Ensamblador de 8088/8086/80x86
Poblacion: Barcelona
Sysop : Jordi Mas
Host : AT 286
Software : RBBS-PC CPC 17.1A
Notas : NO es recomendable llamar, el ambiente que hay por alli, no es del todo sano, demasiados INSULTOS.

Nombre : IKARIA
Telefono : 417-51-67
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21 v22 y v22 bis
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : Publico y Gratuito (Con verificacion de datos)
Tematica : Atari/Ecologista/Pacifista/Atari
Poblacion: Barcelona
Sysop : Carlos Martin, Chris Armendariz, Manuel Fuertes
Host : Atari 520 ST con 20 megas.
Software : MichTron's 3.00
Notas : Bastante buena, lastima que el tiempo de acceso este reestringido a 30 minutos diarios.

Nombre : N.B.R.
Telefono : 237-64-84
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21 v22 y v22 bis
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : Publico y gratuito
Tematica : Graficos
Poblacion: Barcelona
Sysop : Alvaro
Host : IBM PC
Software : RBBS-PC CPC 16.1A
Notas : Para los amantes de los graficos, interesante.

Nombre : PENTAGRAMA
Telefono : 570-27-86
Protocolo: 300/1200 CCITT v21 y v22
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : Publico y gratuito.
Tematica : Musica de todo tipo
Poblacion: Barcelona
Sysop : Ricard Alegret i Llorens
Host : IBM PC

Software : RBBS-PC 15.1B
Notas : . Si te gusta la musica...

Nombre : MARC-5
Telefono : 231-12-13
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21 v22 y v22 bis
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : Publico y gratuito previo envio de algun documento fotocopiado, nueva area Privada.
Tematica : PC/MSX/Ensenyanza
Poblacion: Barcelona
Sysop : Anselm Codina
Host : AT-286
Software : PCboard
Notas : Perteneciente al Pc-board Club, interesante pasar

Nombre : SJ CAD/CAM center
Telefono : 411-09-88
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21 v22 y v22 bis
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : Parte publica y gratuita y parte privada desconocida
Tematica : CAD/CAM Autocad
Poblacion: Barcelona (SANTS)
Sysop : ???
Host : IBM AT 286
Software : RBBS-PC 12.3
Notas : Si necesitamos algun tipo de ayuda respecto al CAD, o simplemente queremos relacionarnos con otras personas de este interesante mundo...

Nombre : HOLA
Telefono : 815-40-26
Protocolo: 300/1200 CCITT v21 y v22.
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso : Publico y gratuito.
Tematica : Pc's
Poblacion: Barcelona
Sysop : Domingo
Host : PC-AT
Software : FIDO
Notas : No hemos conseguido entrar nunca

Nombre : ABACUS BBS
Telefono : 674-28-72
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21 v22 y v22 bis.
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso : Publico y privado pago.
Tematica : Pc's utilidades
Poblacion: Barcelona
Sysop : David Llamas

Host . : Pc's en red NOVELL STF
Software : PCBoard
Notas : Perteneciente al PC-board club, por las tardes mucho ruido en la linea.

Nombre : SCAN ON LINE
Telefono : 898-05-13
Protocolo: 300/1200 CCITT v21 y v22
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso : ???
Tematica : ???
Poblacion: Barcelona
Sysop : ???
Host : ???
Software : ???

Nombre : MAGNUM BBS
Telefono : 650-22-56
Protocolo: 300/1200 CCITT v21 y v22
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso : Privado gratuito (Previo envio de D.N.I.).
Tematica : Pc's/Atari....
Poblacion: ???
Sysop : ???
Host : PC-XT
Software : Opus v.1.03A
Notas : Interesante usuarios de Atari

Nombre : MIDIBOX o VENTAMATIC o MUSICAL MUNTANER
Telefono : 410-85-41
Protocolo: 300/1200 CCITT v21 y v22
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : ???
Tematica : ???
Poblacion: Barcelona
Sysop : ???
Host : ???
Software : ???
Notas : Se desconoce si sigue existiendo.

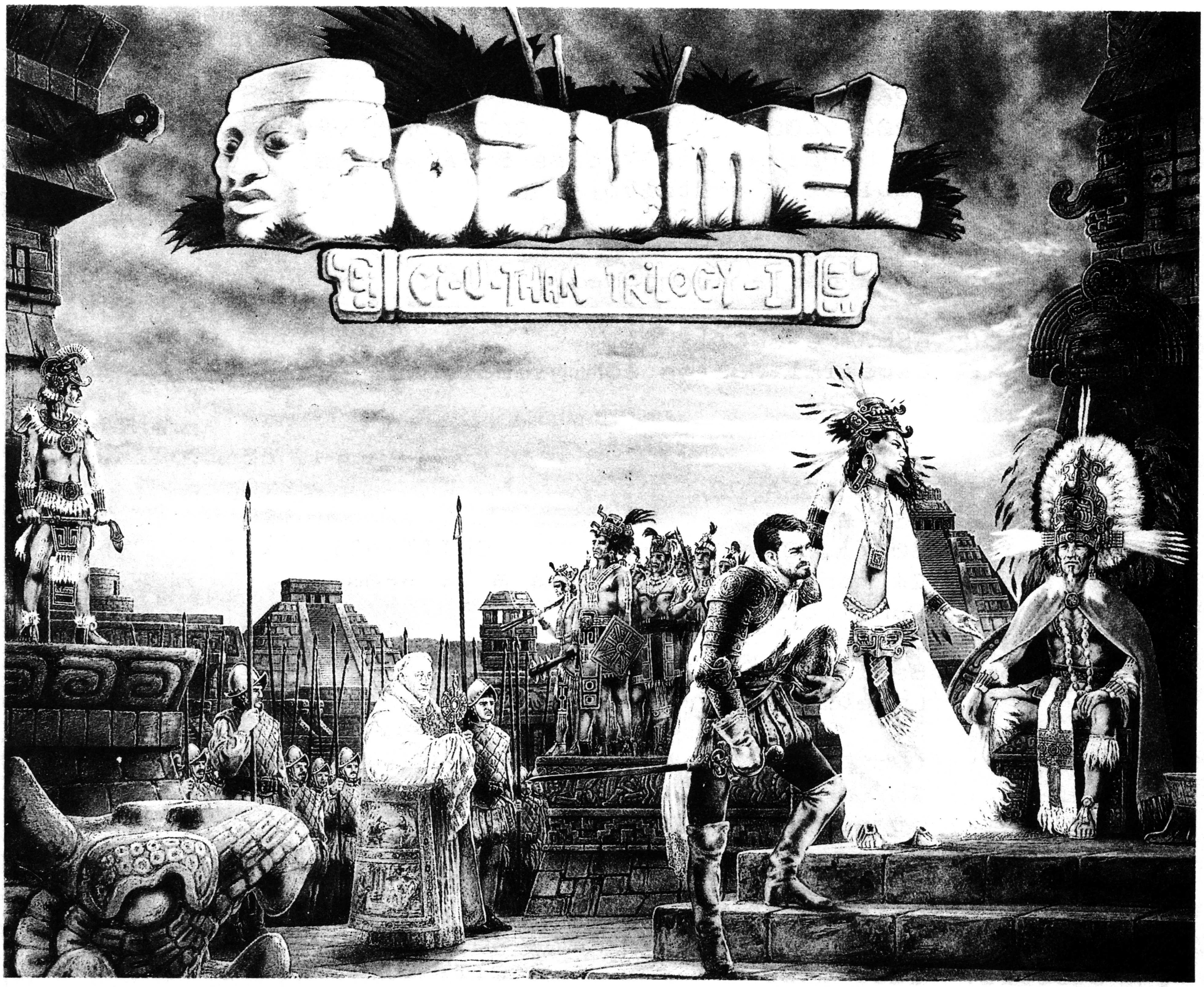
Nombre : B.F.B. Boletin Publico de Barcelona
Telefono : 417-19-59
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21 v22 y v22 bis
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : Publico ???
Tematica : ???
Poblacion: Barcelona
Sysop : ???
Host : ???
Software : ???
Notas : En breve cambio a red ibertex

Nombre : EXPOCOM
Telefono : 426-84-13
Protocolo: 1200/2400 CCITT v21 y v22
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso : Publico y gratuito.
Tematica : Pc's
Poblacion: Barcelona
Sysop : Jose Maria Rodriguez
Host : 386
Software : RBBS-PC CPC 17.1A
Notas : Especialidad en comunicaciones, pronto poseeran CD-ROMs

Nombre : BARCELONA 92
Telefono : 238-08-07
Protocolo: 300/1200 CCITT v21 y v22
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana
Acceso : Publico y gratuito
Tematica : Deportes
Poblacion: Barcelona
Sysop : Ludevic
Host : AT
Software : OPUS
Notas : Informacion sobre las proximas olimpiadas, entre otras

Nombre : LA CONEXION
Telefono : 352-61-80 (Demas nodos solo para usuarios)
Protocolo: 1200/2400 CCITT v22 y v22 bis.
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso : Privado (previo pago cuota).
Tematica : Pc's/Atari...
Poblacion: Barcelona
Sysop : Rafael Escola
Host : Pc's en red
Software : BBS-PC 4.20
Notas : En breve supresion del Area de Atari, no es aconsejable pasar, los usuarios de atari estan muy discriminados

Nombre : EL LIBRO DE ARENA
Telefono : 241-35-59 (Demas nodos solo para usuarios)
Protocolo: 300/1200/2400 CCITT v21 v22 y v22 bis.
Servicio : 24 horas al dia 7 dias a la semana.
Acceso : Privado (previo pago cuota).
Tematica : Pc's/Ciencia Ficcion
Poblacion: Barcelona
Sysop : Buky Torres
Host : Pc's en red
Software : BBS-PC 4.20
Notas : Curioso para los aficionados a temas ocultos y raros.



Autor: Aventuras Dinamic
Distribuye: Dro Soft

¡Yucatan¡ tierra de misterios, leyendas y magia. Península selvática y pantanosa donde refulgió la civilización más impenetrable de America: Los Mayas.

Patria de míticos dioses y enigmáticos templos, de sangrientos sacrificios, de extraños cultos en relación con los Cenotes o Pozos Sagrados. Lugar donde el mismo QUETZALCOATL cambió su nombre por el de KUKULKAN y forjó la leyenda del hombre barbado y relacionado con el sol, el fuego y la guerra.

Tras esta breve introducción pasamos a una pequeña presentación del juego. COZUMEL es la primera parte de una trilogía de aventuras que se titula "LEYENDAS DE CI-U-THAN" y que cubre un período y una zona bastante extensa de la geohistoria del Yucatán.

La epopeya de Ci-u-than consta de tres libros totalmente independientes.

Este primer libro, dividido en dos partes, narra tus aventuras desde la llegada a la isla de Cozumel como un pobre y desvalido naúfrago hasta tu triunfal salida de ella.

El segundo libro "Tulum y Cobal. Los Templos Sagrados", trata de lo ocurrido en Yucatán, más concreta– mente, de tus peripecias en los templos de Cobal y Tulum.

El tercer libro "El Misterio de Chichén Itza" nos relata el fabuloso desenlace final en el más famoso templo maya: Chichén Itza. Pero bueno éstos son la continuación del que tenemos entre manos. Vayamos pues al que nos interesa.

Corría el año 1.920. Tras haberse aprovisionado en la isla de Cuba y emprendido rumbo hacia la región del Yucatán para desentrañar sus innumerables misterios, nuestro hombre ha naufragado en pleno mar Caribe. Totalmente desvalido, sin amigos, sin armas y sin dinero, consigue llegar, de puro milagro, a la isla de Cozumel, donde encuentra unas tradicciones, ritos y mundo espiritual que poco a poco va entendiendo y respetando hasta llegar a dominar su entorno.

En COZUMEL debes asumir el papel de ese famoso arqueólogo y osado aventurero, pues eres tú quien ha sido contratado para ir a desentrañar los innumerables misterios de esta región. Recuerda: te habías equipado perfectamente, pero no contabas con ese mal golpe del destino que, ya en tu última etapa hacia Mexico, ha hecho naufragar tu barco en el mar Caribe.

Y justo aquí te encuentras al comienzo, naúfrago solitario cuya única salvación es la cercanía de la misteriosa Isla de Cozumel.

Se trata de tus aventuras en esta isla

y cómo lograste escapar de ella. ¡Suerte! Para enfrentarte a tu misión con garantía de éxito debes comprender perfectamente cómo funciona una aventura. Es como irte a vivir a un mundo nuevo donde el ordenador actúa como intermediario. A través de él recoges información sobre dónde estás, lo que ves y si hay otros seres u objetos presentes.

En la parte técnica destacamos, entre otras cosas, un nuevo tratamiento de los objetos, donde el programador elige un objeto y le define todas sus características, es decir, si es sólido o líquido, si es duro o blando, si venenoso o no, y mil más. Automáticamente, el programa ya lo trata como tal. Esto es un gran avance en programación de aventuras, pues sólo hay que definir una vez el objeto y ya se comporta exactamente como ha sido diseñado, permitiendo toda clase de manipulaciones, siempre que se haya diseñado para ellas.

En cuanto al tratamiento de los gráficos, decir que, la forma de presentación en la pantalla es nueva y para los que se ha elegido una patína antigua, con colores muy fríos, tipo fotografía vieja; sin embargo tiene una abundante gama de grises.

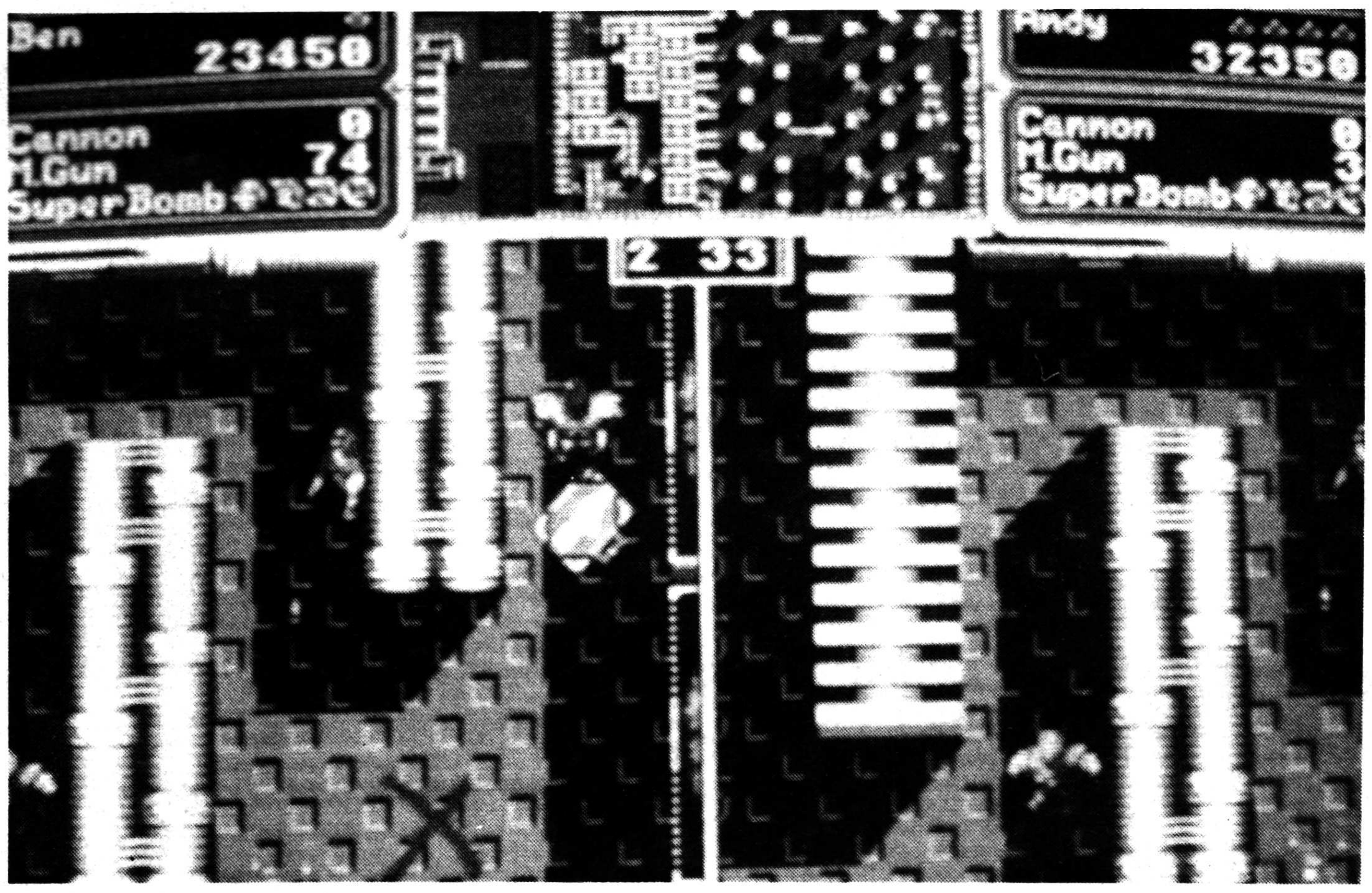
Se ha incluido una doble pantalla digitalizada de presentación sorpresa para todos los ordenadores. Novedad también es el sistema de puntuaciones que le indica al jugador, sin darle fáciles pistas cuáles son las acciones positivas y las negativas. También como novedad se tiene la posibilidad de movimiento entre las dos partes que componen el juego, dando al usuario un sistema "abierto" en contraposición a los hasta ahora sistemas cerrados y con clave.

En la isla de Cozumel, eres libre de saltar de una a otra parte. Lo único que debes saber es que si no has completado 50 puntos en la primera parte, tu paseo por la segunda sólo será en misión de exploración, de reconocimiento del terreno para preparar mejor tu estrategia en la primera.

Los personajes también han sido creados con esmero. El DAAD permite ahora que se les definan todos sus atributos y luego los maneja de acuerdo con esa definición. De esta manera se consigue una completa integración entre su inteligencia, movilidad, pauta de acción, etc. Son los más completos aparecidos hasta ahora en una aventura.

Para finalizar deciros que esta aventura se ha realizado también en versión inglesa. ¿Qué más se puede decir? Pruébalo.

CRACKDOWN



Autor: Us Gold

Supongo que os acordaréis de la adaptación para ordenador de Forgotten Worlds, pues bien es el mismo equipo quien firma Crackdown, este juego es sobre todo para dos jugadores más que para uno sólo. Los héroes se llaman Andy y Ben, son dos agentes secretos que trabajan por cuenta de las Naciones Unidas. Su misión: Destruir los ingenios del Doctor K, éste está situado en una fortaleza impenetrable, en la cual se fabrica cyborgs con en fin de tomar posesión del mundo. Para llegar al laboratorio, es necesario superar los dieciseis niveles del juego. En cada nivel se han dispuesto cruces y lugares estrategicos, sobre los cuales vosotros debéis poner bombas de relojería.

Cuando todas las bombas hayan sido colocadas y programadas es necesario que salgáis rápidamente antes de que estalle todo, y así continuamente. No creas que ésto es tan fácil, ya que el dominio rebosa de guardas armados hasta las neuronas, y vosotros contáis con vuestra fuerza y las armas que encontréis por el camino, pero serán los puños los que os pongan en contacto con los adversarios. Además tenéis la posibilidad de lanzar las superbombas que matarán a todos los enemigos (están en número limitado), podréis aplastaros contra un muro para libraros de morir a causa de una bala perdida, o un proyectil mortal. Avanzaréis en el juego a pesar de la dificultad que entraña el laberínto de colores custodiado por los guardas armados.

En la superficie de la pantalla está situdo un radar que muestra el aspecto del nivel, la posición de los jugadores, los guardias, las armas, las cruces y para de contar. La parte inferior de la pantalla está divida en dos, una para cada jugador. En Crackdown no es necesario esperar al compañero cada uno tiene su propio movimiento, lo que facilita grandemente las cosas. Todo lo dicho anteriormente hace de éste un juego excepcional, y para los que no conocen la versión arcade, es exactamente la misma a nivel de pantallas y también a nivel de gráficos. ¿Qué más quieres?

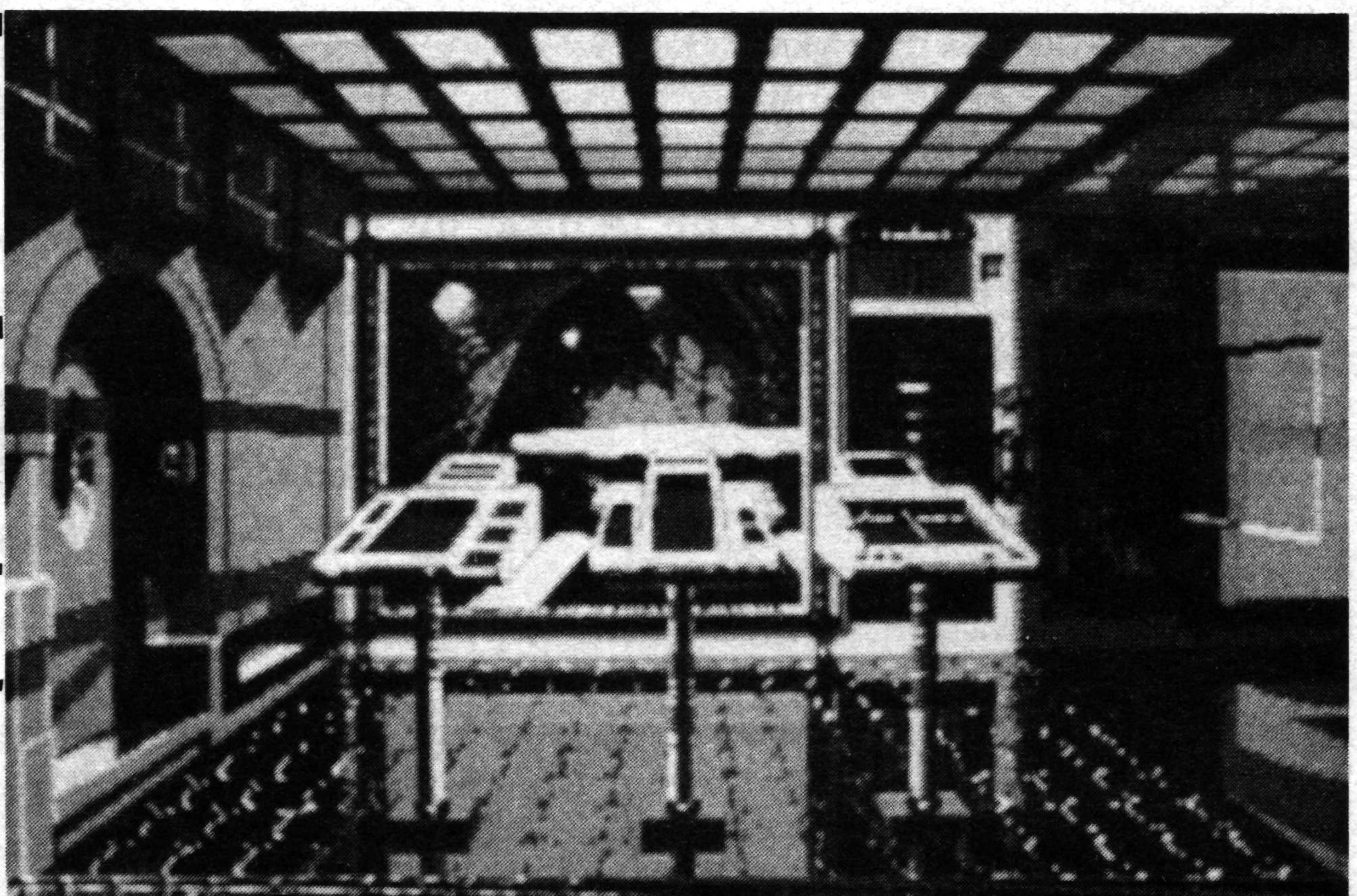
PREVIEWS

ACTION CONCEPT (TITUS).
Este es al arcade lo que POPULOUS es a la estrategia. Un juego original, en el que tu dirigirás a un grupo de hombres que siguen más o menos tus órdenes. Se trata de un comando inmejorable sobre todo teniendo en cuenta que el juego se desarrolla a lo largo de más de 100 pantallas y que será posible adquirir discos suplementarios, en la misma línea pero con sujetos distintos y decorados diferentes, manejabilidad nueva, etc.

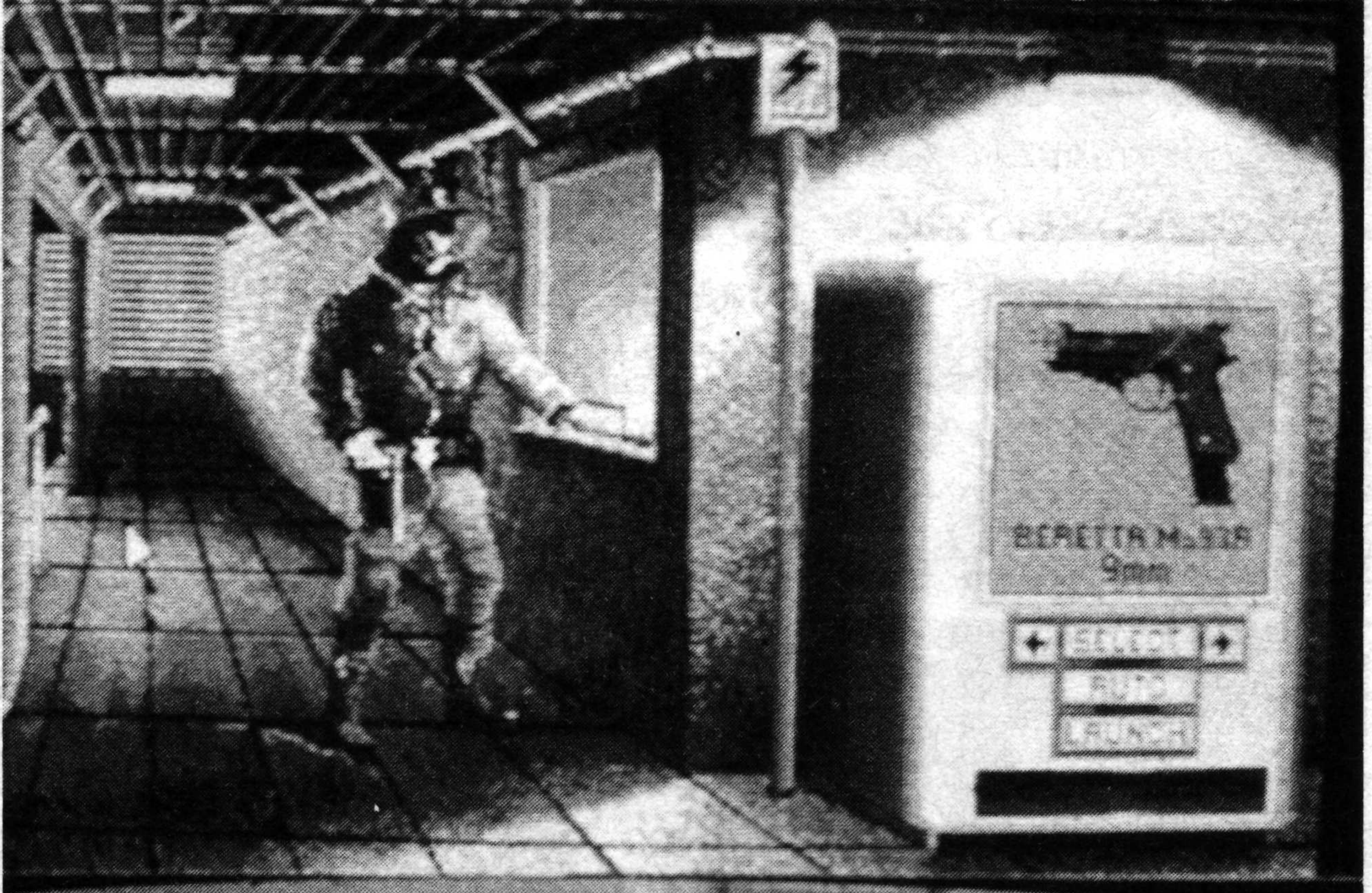
KILLING CLOUD (IMAGEWORKS)
Es igualmente un juego en 3D, pero esta vez realizado por los autores de BOMBER. Mientras esperamos su salida ir viendo unas fotos.

SPEEDBALL 2 (IMAGEWORKS.
Es la continuación (evidentemente) de Speedball, realizada por los Bitmap Brodhers, se anuncia mejor que la primera, con más acción y más violencia.

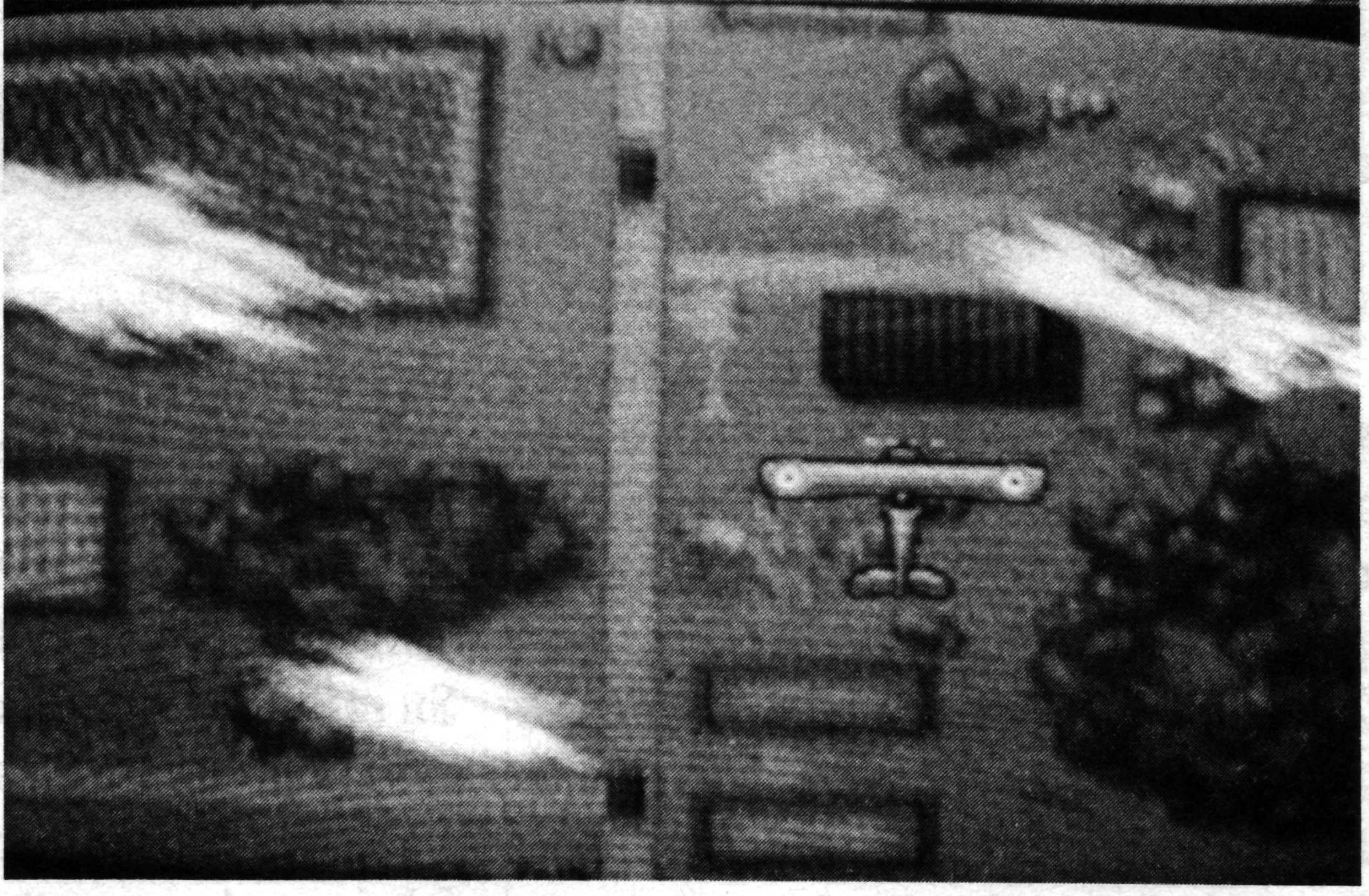
WINGS (CINEMAWARE).
Es lo más reciente de Cinemaware, una mezcla de simulación y acción, con unos gráficos explendidos... como es habitual en esta casa.



DUSTER



KILLING CLOUD



WINGS

MAUPITI ISLAND

Autor: Lankhor
Aquí está la continuación del tan esperado Manoir de Mortevieille. Decir que se trata de una continuación es una palabrota pues no hay ningún parecido entre Manoir y Maupiti Island, excepto en un sólo punto: las dos investigaciones son llevadas a cabo por el mismo famoso detective Jerome Lange. En esta aventura Jerome se dirige a Japón en barco, el servicio de metereología anuncia la proximidad de un ciclón en la zona. El capitán del barco decide entonces atracar en la isla más próxima: Maupiti Island. La noche transcurre en calma y sin problemas; sobre las 9 de la mañana, una mujer, Maguy, anuncia la desaparición de una de sus chicas durante la noche. La investigación se inicia en este punto. Tú (Jerome) no sabes nada, habrá que darse un paseo por la isla para reconocer los lugares. Personalmente os recomiendo que veáis la demo antes de empezar a jugar, ya que el tiempo de juego está limitado y el capitán os avisa de que el viaje continuará tan pronto como el mar lo permita.

MAUPITI ISLAN...

Es necesario por otra parte hablar con los isleños. El modo conversacional es el mismo que en Manoir, pero con una sintetización sonora de mayor calidad y algunas opciones suplementarias. Por ejemplo, podéis memorizar las declaraciones de algunos personajes para confrontarla después con alguna otra. Podéis mostrar algún objeto a vuestros interlocutores para que lo identifique. Maupiti Island está basado sobre todo en el escenario, tomando los gráficos una importancia capital. No es de extrañar ya que los programadores han estado más de dos años trabajando en ellos. Yo desde luego jamás había visto unos gráficos tan perfectos, mejor que las digitalizaciones. Además todo es posible, puedes tocar sobre cualquier botón que te encuentres. Por ejemplo hay un piano que al ser tecleado suena, puedes elegir entre una docena de piezas.

Presta atención a las teclas que vayas tocando y verás como sigue perfectamente la melodía; es un trabajo fabuloso, y toda una sorpresa Maupiti Island.

A nivel de movimiento puedes incluso poner a los personajes en fila uno detrás de otro. No os digo más para no privaros del placer de que lo veáis vosotros mismos, pero creo que para haceros "la boca agua" ya os vale.

Si os gustó Manoir de Mortevieille, no debéis pensároslo más. No os arrepentiréis.

BLACK TIGER

Autor: US Gold

La adaptación de Forgotten Worlds por US Gold, el año pasado, sólo fue el principio. Black Tiger es la confirmación de esta gran empresa en este género de la programación.

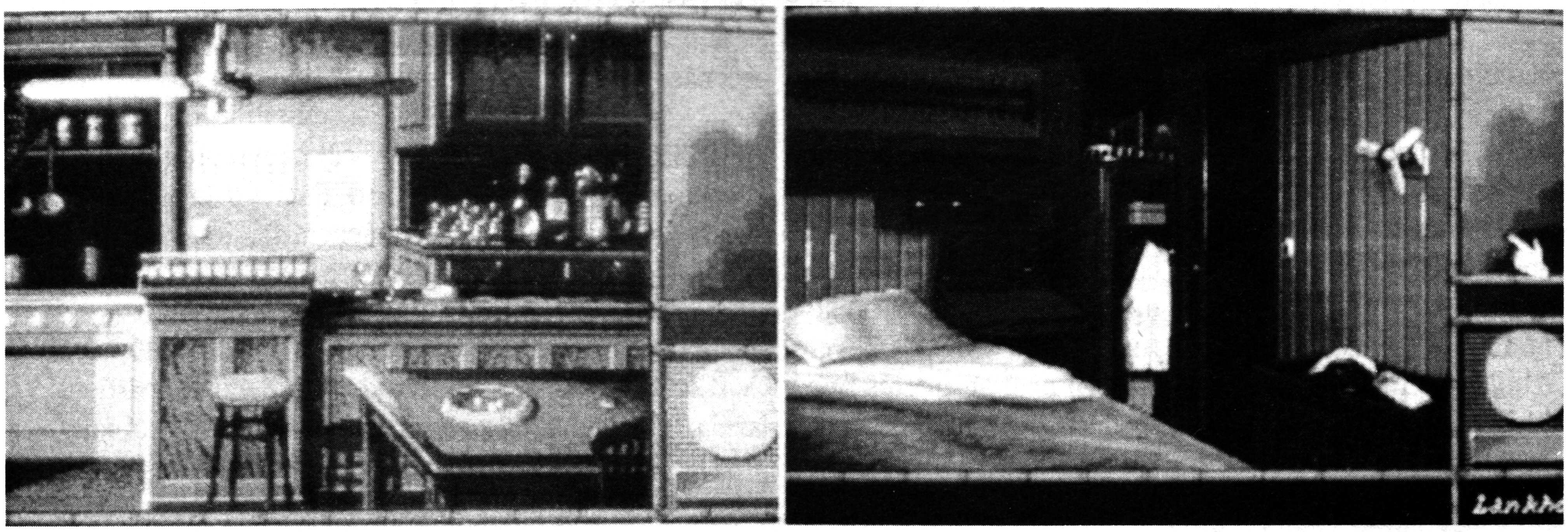
Así es, una vez más, los programadores ingleses han realizado la conversión para ST fielmente del original, tanto por el juego en sí mismo como por la jugabilidad. El desarrollo del juego es bastante clásico ya que se trata de dirigir a un guerrero a través de 7 niveles, cada uno de los cuales, evidentemente, posee sus propios decorados y diferentes enemigos. No os cuento más de la historia, simplemente deciros que para llegar al último nivel sólo tienes que destruir todo a tu paso y en cada nivel respectivo.

Cada vez que destruyas a un adversario, éste dejará detrás suyo una suma de dinero proporcional a la potencia y resistencia que poseía. Algunas veces dejan una llave que te permitirá abrir los cofres que se encuentran en cada nivel. En estos cofres puedes encontrarte bonus (dinero, tiempo) y armas, pero también puede ser una trampa, así que sé muy prudente cuando vayas a abrirlo. A lo largo de la expedición descubrirás también distintas especies de ánforas. En su interior puedes encontrar bonus, armas o monstruos, por lo que debes prestar también gran atención. Tus adversarios varían en general de un nivel a otro, algunos son fáciles de eliminar pero otros..., entre estos últimos los hay que necesitan varios golpes para amedrentarlos y aún así os echarán maldiciones y llamas (como los dragones). Para tener la suerte de seguir es absolutamente necesario recuperar un máximo de dinero. Si liberas a algún mago, éste te propondrá que compres diverso equipamento, por ejemplo armaduras que te protegerán de uno o varios ataques (según el precio), armas más o menos potentes, pociones del sueño y sobre todo llaves para poder abrir más cofres.

Tu personaje se desplazará a través de plataformas, y por derecho, puede escalar columnas, subir escaleras, etc. lo que le permite ascender a los puntos más altos de cada nivel. En cada nivel te encontrarás con el "donjon", una zona particularmente peligrosa, donde los enemigos son más numerosos, pero también los tesoros.

A pesar del hecho de ser un juego clásico es muy innovador, posee numerosas cualidades técnicas. Los decorados y los sprites son muy bonitos, bien dibujados y coloreados.

El factor mejor logrado es indiscutiblemente su jugabilidad. El personaje es muy manejable, la dificultad es progresiva, sobre todo porque los enemigos y decorados se encuentran de manera global en el mismo lugar de una parte a la otra. Un clásico muy bien adaptado.



E-MOTION

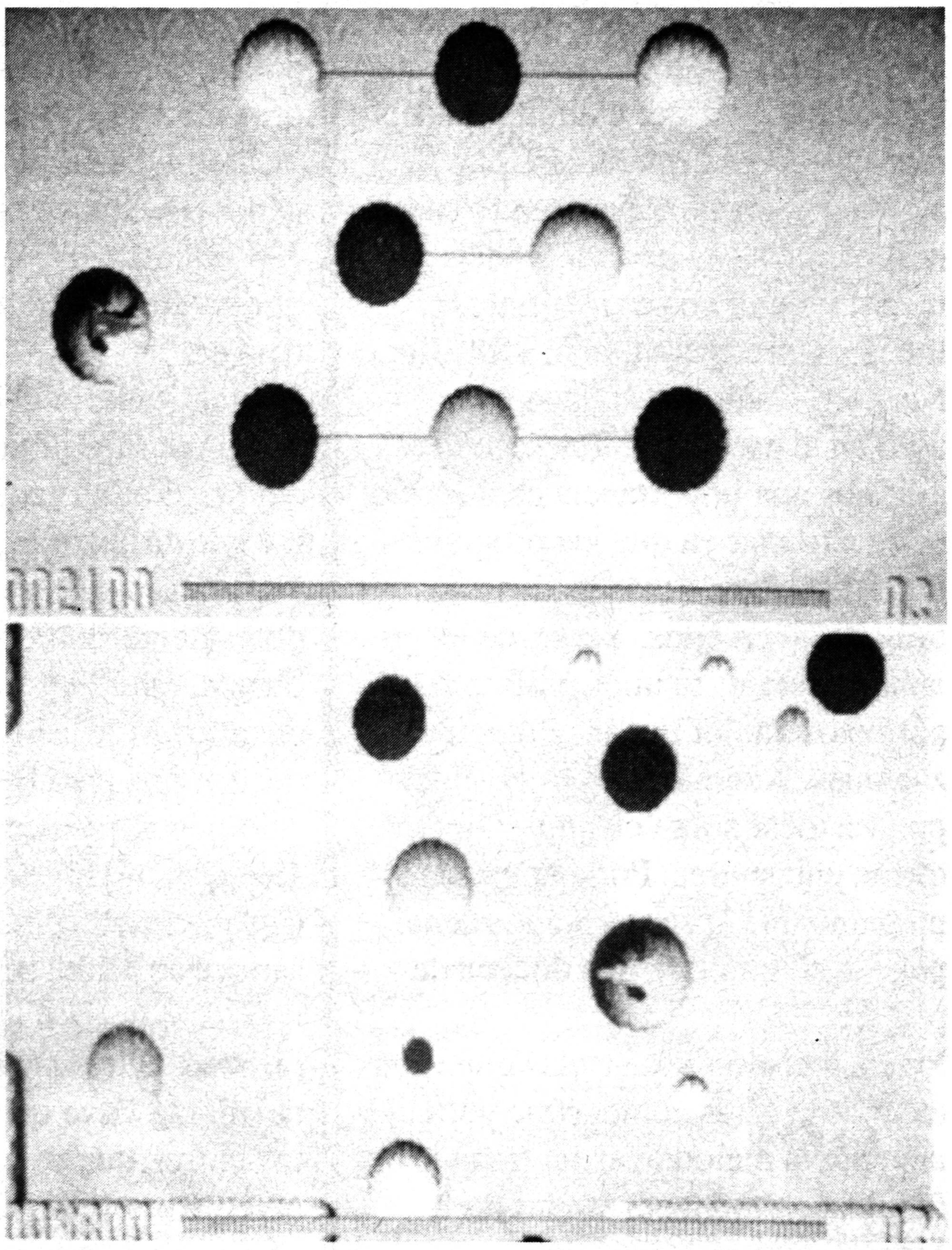
Autor: Us Gold
Este programa llega a punto para incrementar la gama de los juegos de reflexión. El principio del juego es de lo más simple, y el resultado de lo más convincente. Sobre una pantalla, sin prácticamente ningún decorado (excepto un soberbio fondo degradado), se presentan las bolas de diferentes colores, que es necesario poner en contacto por medio de una pequeña nave, siempre respetando los colores, es decir solamente se puede hacer contactar las bolas del mismo color para que éstas desaparezcan y continue el juego. Evidentemente el tiempo es limitado. Una vez que hayas vaciado la pantalla pasarás al nivel siguiente. Nada más fácil en teoría. Pero en el transcurso del juego, vuestra impresión irá cambiando. Para avanzar es necesario apretar el botón de tiro, y dirigiendo con la ayuda del joystick. Ten en cuenta que la nave posee una inercia bastante importante y te conviene ser dulce el los "toques", sino te despistarás del objetivo a bastante distancia. Para facilitar un poco las cosas, es posible dar media vuelta completa y pasar por debajo. Debes anticipar la trayectoria de la nave, sabiendo que después puedes aparecer justo por el lado contrario al que ibas dirigido (si has salido por la izquierda inferior aparecerás por la esquina superior derecha). Si haces una maniobra mal calculada y entran en contacto dos bolas de diferente color lo que ocurre es que aparece una tercera bola y de color distinto a las dos primeras. Esta última es de un tamaño bastante más reducido, puedes hacerla desaparecer simplemente pasando por encima de ella, así recuperarás energía antes de que se empiece a reproducir. Otra dificultad que aparece cada cierto tiempo es que las bolas se unen por unos hilos elasticos (lo malo no es que se unan sino que lo hacen bolas de diferente color), lo que te hará más difícil provocar su colisión, pero eso no es todo porque además los hilos pueden provocar colisiones más fácilmente entre bolas de distinto color con lo que hay más posibilidades de reproducción de bolitas distintas con lo cual aumenta la dificultad.

Ya ves que el juego es interesante con un jugador, imaginate jugar a dos, puede ser delirante. Los jugadores deberán explotar al máximo su espiritu de equipo, sino...

Si cuando se acaba el tiempo aún quedan bolas en la pantalla, éstas explotarán solas lo que reducirá vuestro capital energético, pudiéndose reducir incluso a la nada.

Acerca de la realización, es suntuosa. El sonido es correctísimo y la animación muy lograda. Pero el punto fuerte de E-MOTION reside en el gran interés que suscita en los jugadores.

Un gran logro.



PREVIEWS

FIRE & FORGET 2 (TITUS) llegará el mes próximo. Pilotas un coche capaz de volar, deberás interceptar una formación de vehículos terroristas antes de que éstos destruyan la ciudad.

REGRESO AL FUTURO 2 (IMAGEWORKS), basada en la película del mismo nombre, toma las principales escenas del film. Saldrá este mes.

DUSTER (IMAGEWORKS) es el nuevo programa de los autores de Carrier Command. Esta vez la acción se desarrolla en un escenario de ciencia-ficción y es aún mejor. No saldrá hasta Septiembre.

INTERNACIONAL SOCCER CHALLENGE (MICROSTYLE) es un juego de fútbol, con la particularidad de visionar el campo de juego en 3D. Está muy bien hecho y con una animación superior de los jugadores (futbolistas). Seguro será un gran éxito.

FICHAS DE SOFTWARE Y HARDWARE PARA ATARI DISTRIBUIDO EN NUESTRO PAIS

MUY IMPORTANTE: Si Ud. es distribuidor de algún producto para Atari y quiere que conste entre las fichas publicadas, le rogamos que se ponga en contacto con nosotros y nos facilite los datos pertinentes.

Las fichas están catalogadas por "tipo de aplicación " por lo que serán fácilmente clasificables. Además de ello en cada una constarán datos importantes como descripción del producto, precio, idioma del software y manual, datos del distribuidor, etc...

APLICACION: VARIOS

TITULO: CALCULUS

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés

P.V.P.: 8.960 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés

SERIE: ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata

RESOLUCION: Monocromo/Color

DESCRIPCION:

Paquete educativo True BASIC para la resolución de problemas de cálculo (series de Taylor, regla de l'Hopital...) con representación gráfica.

AUTOR: TRUE BASIC, INC.

DISTRIBUIDOR: TOU S.A.

OBSERVACIONES:

En castellano próximamente.

APLICACION: MUSICA

TITULO: G. I. Sound Tool

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés

P.V.P.: 7.000 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés

SERIE: ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata

RESOLUCION: Monochromo/Color

DESCRIPCION:

Editor de sonidos que pueden ser añadidos a los programas de la serie Cyber y otros.

AUTOR: ANTIC PUBLISHING INC.

DISTRIBUIDOR: CMV

OBSERVACIONES:

APLICACION: MUSICA

TITULO: Music Studio

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés **P.V.P.:** 5.000 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata **RESOLUCION:** Color

DESCRIPCION:

Para componer música, con o sin instrumento MIDI. Uso particular.

AUTOR: KUMA COMPUTERS LTD.

DISTRIBUIDOR: CMV

OBSERVACIONES:

APLICACION: VARIOS

TITULO: PRE-CALCULUS

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés **P.V.P.:** 8.960 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata **RESOLUCION:** Monocromo/Color

DESCRIPCION:

Paquete educativo True BASIC para la resolución de problemas elementales de cálculo.

AUTOR: TRUE BASIC, INC.

DISTRIBUIDOR: TOU S.A.

OBSERVACIONES:

En castellano próximamente.

COMPRA - VENTA

CLUB DE USUARIOS

Esta sección está destinada a servir de panel de anuncios entre usuarios de Atari.Serán bienvenidos todos aquellos anuncios de compra-venta de equipos y club's de usuarios.

N.R.: por favor tener presente que la copia y venta de programas comerciales es ilegal y está penalizada por lal ey. Los programas de dominio público son gratuitos y por lo tanto susceptibles de copia e intercambio. El ST cuenta con un gran número de programas de dominio público y puedes encontrar desde juegos hasta pequeñas aplicaciones y utilidades de todo tipo.

Soy un usuario de ATARI STE y estoy interesado en contactar con otros usuarios de ATARI para intercambio de programas, respuesta segura. SERGIO VALLEZ GOMEZ. Juan Niño, 8 - bajo izq. 21004 HUELVA

Intercambio programas para ATARI 520 STFM. Escribir a JUAN ANTONIO BERASATEGUI. 31 de Agosto, 22 - 3º drcha. 20003 San Sebastián - GUIPUZCOA

Hemos hecho un fancine para el ATARI, y si quieres recibirlo, escribe: GANDARIAS. Muelle, 18. 20003 San Sebastián - GUIPUZCOA. O si te gustaría colaborar en él o mandarnos algo, escríbenos también.

REGALO un compact disc nuevo, a elegir, a quien me encuentre un comprador para mi ATARI 520 ST-FM doble cara por 60.000.- Ptas. todo incluido. Perfecto estado. Si lo prefieres te compro un álbum doble o el LP que quieras. Ofrezco también GFA BASIC versión 3.03, intérprete y compilador, con documentación completa en castellano, para regalar al comprador y al intermediario. Me hacéis un gran favor. Llamadme urgentemente al 924 23 28 31. PACO VILA. Arturo Gazul, 12 - 2ºC. 06010 BADAJOZ.

Expansión de memoria para 520 STE a 1 Mb por sólo 10.000.- ptas. ANDONI (94) 447 78 24 noches.

Busco gente interesada en formar un club STOS en Cataluña. Intercambio de juegos, opiniones, rutinas, etc. Llamadme o escribidme. JUAN CARLOS CUEVAS CAMACHO. Poeta Maragall, 39 - 2º 2ª. Barberá del Valles. BARNA 08210. Tel. 7290154

Quisiera contactar con usuarios de Atari ST para el intercambio de información y material para su aplicación en el área Ordenador-Keyboard. JOSE MARIA ROMON ALVAREZ. plza. Atari Eder, 1 - 4ºA. Barrio de Loyola. 20014 SAN SEBASTIAN.

Vendo diskettera externa de 5.25 con alimentador. Todo en perfecto estado y a mitad de precio. Para ATARI ST o PC. También intercambio todo tipo de programas para ST. JAVIER SANTAMARINA. La Diana, 9 - 2ºB. 20300 IRUN. O llamar al 943 62 88 20.

Vendo ATARI 65 XE. Transformador y 28 juegos. Todo 15.000.- Ptas. Interesados llamar al teléfono 93 - 662 36 66. Me llamo MIGUEL.

Quisiera intercambiar todo tipo de información, trucos, pokes, utilidades, etc. para Atari.
Contactar con JOSE LUIS ABELLAN. Salvador Ricard, 30 - 16. Albal 46470 VALENCIA.
O llamar al teléfono: (96) 126 85 15.

Compro ordenador ATARI ST 520 ó 1040 ST. Interesados enviad vuestras ofertas a: DANIEL SANZ RODRIGUEZ. Alfonso Magnánimo, 11. Alcoy - ALICANTE. Teléfono: 5 33 99 77.

¡¡¡Portfolio!!! Intercambio de ideas, trucos y programas en listados o diskettes para el más sensacional pocket computer. Contacta con urgencia con: JORGE MARTOS CORTES. Albocacer, 25 - pta. 19B. 46020 VALENCIA. Respuestas rápidas.

Intercambiaría información acerca de las novedades que aparecen para este ordenador en el mercado. Interesados escribir a: JESUS IZQUIERDO VILLALBA. Río Ter, 3 - 4ºD. 28913 Leganés - MADRID. O llamar al (91) 694 00 50

Vendo Atari ST 1040 por no disponer de tiempo para usarlo. Precio 95.000.- Ptas. Negociables. JAIME ORQUIN. San Lorenzo, 17. 03500 Benidorm - ALICANTE. Tel. (96) 585 88 08.

Club ATARI FORCE de Cádiz. Se busca: Usuarios de ordenadores para todos aquellos modelos que sean Atari. Contactar con Case Bit. Benjumeda, 32 - 1º Izq. 11003 CADIZ.

ATARI USER
Sección cartas
Los Altos del Burgos. C/ Bruselas, 28.
28230 Las Rozas. (MADRID)

CARTAS

"Amigos lectores: a veces por falta de información no nos es posible contestar a todas vuestras cartas. Así que todos aquellos que conozcáis la respuesta de cualquier pregunta que se realice en esta sección, podéis enviárnosla para publicarla y así contestar entre todos la mayor cantidad de dudas posibles. Gracias. ATARI USER"

Estimados señores de ATARI USER:

Os remito esta carta para pediros, por favor, claro está, que si me podéis contestar, lo siguiente:

Soy un chico de 14 años que posee un ordenador ATARI 520 ST (mi primo tiene un 1040 ST) y desearía recibir información sobre el Club de Usuarios ATARI y demás ideas.

También desearía recibir direcciones de personas que posean un ATARI ST para así poder intercambiar juegos, programas, ideas, etc.

Si esto pudiera ser..., reciban un atento saludo del usuario:

MANUEL A. COBAS MERINEL
Travesía Eulogio Varela, 6 - 3º Drcha.
33440 Luanca
ASTURIAS.

Estimado Manuel Antonio, felicitaros antes de nada, a ti y a tu primo, por vuestra elección, ahora lo que tenéis que hacer es aprender a sacarle el máximo rendimiento. Lo segundo en contestar es sobre la información que deseas recibir sobre el club de usuarios de Atari, bueno como ya habrás leído en nuestra revista esa sección está destinada a serviros de panel de anuncios entre vosotros los usuarios de Atari. Puedes enviar cualquier anuncio de compra o venta de equipos o intercambio de información en general, trucos, ideas, etc. Te recordamos que la copia y venta de programas comerciales es ilegal y está penalizado por la ley. Los programas de dominio público son gratuitos y por tanto susceptibles de copia e intercambio. El ST cuenta con gran número de programas de esta índole, desde juegos hasta pequeñas aplicaciones y utilidades de todo tipo. En relacción a tu deseo de que te facilitemos direcciones de personas que posean un ATARI ST te remito a esta sección, en la cual puedes encontrar a muchos usuarios con grandes deseos, como tú, de intercambiar trucos, ideas, información... e incluso direcciones de clubs . Y si lo que necesitas son distribuidores, tiendas, etc. de hardware o software debes ir a las páginas dedicadas a la guía profesional también de la revista ATARI USER. Esperando que te hayamos sido útiles, nos despedimos de ti, no sin antes enviarte un afectuoso saludo. Hasta pronto.

Estimados amigos de Atari User:

Os sigo desde que empezó la revista puntualmente cada mes y gracias a la sección de cartas habéis resuelto algunos de los problemas que tenía con mi Atari.

Pero realmente escribo a esta sección para intentar solucionar un problema que os cuento seguidamente.

He adquirido recientemente el programa TIMEWORKS (programa de autoedición realmente fantástico) y al configurarlo solamente puedo escoger la opción de impresora Epson de 9 agujas pues poseo la impresora Atari SMM804, hasta aquí todo correcto pero el problema se halla cuando quiero sacar por impresora el trabajo realizado, la impresión sufre saltos de línea, todos los caracteres salen correctamente pero tras una líneas correctamente impresas hace un salto de líneas, cosa que se repite constantemente.

Me he puesto en contacto con CMV y Tangerine buscando una solución ya sea por la compra de drivers de impresora para instalarlo en programa pero me han dicho que el problema puede estar en la impresora Epson que hace el salto de líneas automáticamente y que la única solución sería cambiar de posición los switches de la impresora, cosa que por otra parte no se dónde se hallan.

Sin nada más que contarles y esperando una pronta respuesta me despido atentamente.

P.D. Para más información la versión del programa TimeWorks es la 1.12.

LUIS LORENZO MARTINEZ
Julián Besteiro, 1 - 2º 2ª.
08020 BARCELONA

Estimado Luis, tu problema tiene una solución bastante sencilla, o eso creemos. La impresora de ATARI SMM804 es una 9 agujas compatible Epson, y por tanto, el driver GDOS que incluye el ejemplar del Timeworks que has adquirido recientemente debería servirte. No es así porque no es tan compatible Epson (lo mismo que muchas otras impresoras) como debiera. Puestos al habla con CMV, nos han informado que disponen de un driver GDOS específico para la SMM804 en su disco de dominio público número 72. Lo único que has de hacer son dos cosas: copiar el driver, denominado SMM804. 545 en la carpeta donde se encuentran las fuentes de caracteres del Timewoks. Una vez hecho esto, edita el fichero ASSIGN. SYS que se encuentra en el directorio raíz del disco con que arrancas el Timeworks, y en la línea que dice
21 FX 80. SYS
lo sustituyes por un:
21 SMM804. SYS
Eso es todo. Saludos.

Estimados amigos de Atari User,
soy un nuevo usuario del Atari STE y quisiera hacerles algunas consultas:

- Con el programa NOTATOR tengo problemas para cargarlo, he de insistir dos o tres veces y una vez cargado hay

pequeñas funciones que no van.
- Me han dejado programas de un STFM y no me los ha cargado.
- ¿Saben si la casa ATARI se hará responsable de estos problemas de compatibilidad del STE?

PAC
Plaza del Camp
25280 Solsona
LERIDA

Bien, Pac, no tenemos constancia de que existan problemas entre el Notator y el STE, desde navidades hasta el mes en curso se ha estado vendiendo el STE y muchos músicos han comprado Notator y 1040 STE conjuntamente, sin haberse presentado más problemas que los habituales en un programa de tal magnitud. No obstante, parece ser que la copia pirata que circula de mano en mano del Notator no es compatible con STE.
Lo malo de las copias no autorizadas de software es que en la mayor parte de los casos no ofrecen fiabilidad alguna. En este caso, no se pueden pedir responsabilidades a ATARI. El STE ha resultado ser más compatible de lo que resultó ser el MEGA ST cuando salió con respecto al STFM. Hasta pronto.

Estimados señores:
Hola. En primer lugar deseo felicitarles por publicar esta magnífica revista. Soy poseedor de un ATARI 520 STE (hace cuatro meses). Les agradecería que me recomendasen un programa de gráficos animados sin excesivas complicaciones. He leído algo sobre un programa llamado Make it Moves que permite animar imágenes hechas con NEOCHROME. ¿Me lo recomiendan? Y mi segunda cuestión: ¿A cuántos Megas puedo elevar la memoria de mi ordenador? Esperando respuesta, sin más me despido y les doy las gracias.

ENRIQUE FERNANDEZ
Bertsolari Txirrita, 5 - 4ºD.
Herrera - San Sebastián
GUIPUZCOA

El Make it Move es un excelente programa para iniciarse en animación de sprites o recortes de pantalla. Tu ordenador puede ampliarse sin problemas hasta 4 Megabytes. Con 1 Mega de memoria puedes empezar a probar las delicias que te ofrece el rey de los programas de animación del ST, el Cyber Paint. Un saludo.

En primer lugar quisiera darles mi más sincera enhorabuena por esta expléndida publicación que han realizado.
Ahora me gustaría que me resolviesen la siguiente duda que como yo la tendrán bastantes usuarios del 520 ST. Cada vez veo más desfasado mi 520 STFM respecto a la saga ST y más ahora con la aparición del 1040 STE.
Pues ahí llega mi duda:
- ¿Cómo hacer mi 520 compatible con el STE al 100 por 100?
Me he ido informando y en el número catorce de su revista viene la aparición del ST 4096 C.
- ¿Con este aparato puede quedar solucionado el problema de los colores?
- ¿Es necesario colocar el blitter?
- ¿Qué más problemas me pueden surgir?
- Después de todo, ¿habría alguna incompatibilidad al poner el PC-Speed?
He de decir que tengo la memoria RAM ampliada a 1024 K.
- ¿Editarán algún día la revista incluyendo un disco?
- ¿Por qué no reservan un espacio para aprender a programar?
Muchas gracias.

ISMAEL
BARCELONA

Estimado Ismael, por desgracia tu 520 STFM nunca podrá ser compatible 100% con un STE porque son ordenadores distintos. Varios integrados han sido rediseñados y se han incluido otros nuevos, como el chip de sonido PCM. Efectivamente, existe una solución para que tu STFM aumente su paleta de 512 a 4096 colores. Es una pequeña placa que se conecta sobre el shifter (el chip de vídeo del ST) y que además requiere de un segundo shifter para funcionar.
Esto no significa que el STFM dotado de este artefacto sea compatible con el STE, sólo que ambos tienen una paleta con el mismo número de colores.
A la hora de programar los programadores utilizarán las especificaciones de un STE, y no las de un STFM con otra placa.
Si has hecho una ampliación de memoria en tu 520, es muy probable que no quede espacio para incluir el PC-Speed.
Y por último, como somos muy positivos, esperamos poder complaceros también en esto. Hasta pronto.

Apreciados señores:
De entrada mi más sincera felicitación por su revista, sólo espero que vaya consolidándose y creciendo en número de secciones, páginas,...-para felicidad de todos los que somos suscriptores-.
Mis preguntas son las siguientes:
1. ¿Hay alguna publicación (libro o documento) o programa sobre el TOS 1.6.?
2. ¿Hay alguna publicación sobre el uso, "secretos" y utilidades del STE?
3. ¿Sabéis si ha salido al mercado ya la placa PC-Speed para ST?
4. Leido vuestro artículo "Vía Modem" me pregunto: ¿no habrá algo parecido a un BBS, pero que en vez de ser vía teléfono sea un local donde ir personalmente?
5. En la contraportada del número 15 hay un anuncio de "Autoedición ATARI" y como ejemplo de la misma hay un "Boletín Crearte" del Grupo de Usuarios Atari de Música, Diseño, Gráficos, Animación y Arte. ¿Podríais darme la dirección?
6. ¿Hay algún centro donde poder realizar algún curso sobre algún aspecto relacionado con los ordenadores ATARI?
Gracias de antemano por todo.

NOE RIVAS
Indibil, 6 - 10, 4º - 6ª
08004 BARCELONA

Gracias por tu felicitación Noe, y ahora pasamos a las respuestas.
1. Si, existe tal libro, y se llama "TOS 1.4 et TOS STE" de la editorial francesa Micro Aplication, al precio de 99 francos.
2. De la misma casa existe otro libro que se llama "Le gran libre de l´Atari ST + Le guide STE", 199 francos, que contiene mucha información útil para el Atari ST en general con un capítulo dedicado al STE en particular.
3. PC-Speed salió al mercado hace tiempo. Lo que no está aún disponible es el PC-Speed para el STE, aunque se anuncia que estará a la venta en breve.
4. Efectivamente, se trata del socorrido software de dominio público que distribuyen algunos centros Atari, en los que se puede dejar programas (de dominio público) a cambio de otros (de dominio público).
5. Si deseas contactar con Crearte, puedes preguntar por Freddy Vicioso en el teléfono habitual de Ordenadores Atari.
6. No conocemos ninguno que funcione en la actualidad.
Esperamos haberte sido útiles.
Un saludo.

Hola os mando un cordial saludo desde Gerona, felicitandoos por vuestra gran labor como orientadores para los usuarios de ATARI.

Vereis, no hace mucho me compré un ST 520 y apenas conozco sus posibilidades, lo adquirí con la intención de hacer dibujo artístico, con él me vino el programa NEOCHROME y más tarde me compré el GFA RAYTRACE con el cual me he dado cuenta que me quedé corto con la memoria al comprar el 520.

Pero en fin con todo y que me falta memoria, con este programa puedo lograr hacer dibujos en 3D, lo que pasa es que ahora quiero animarlos y no puedo, es decir puedo hacer animaciones de 6 imágenes que no consigo enlazar con otros grupos de 6 imágenes con lo cual no llego ni a un segundo de animación, sólo si ésta se repite continuamente se percibe algo.

Mi petición entonces es la siguiente: Quisiera comprar el programa AEGIS ANIMATOR, con el que, según tengo entendido, se pueden hacer dibujos animados (películas) y que aunque no sea en 3D me interesaría muchísimo. Lo que quiero saber es si con mi 520 puedo llegar a hacer algo con este programa, es decir, que aunque no pudiese aprovechar todas sus posibilidades al menos pueda disfrutar haciendo animaciones de uno o dos minutos aunque sea enlazando grupos de imágenes de varios segundos.

El problema que tengo es que ahora me interesaría comprar el programa, pero por cuestiones económicas aún no podría ampliar la memoria del 520 (de momento, claro).

Me interesaría que me enviáseis información sobre este programa, y decirme si en realidad vale la pena comprarlo antes de ampliar la memoria. Agradecería también que me explicáseis, en caso de que pudiese aprovechar algo el programa, las posibilidades que tengo para él con mi 520. Y si sabéis de algún otro programa de animación en 2D ó 3D bueno, y lo que valen más o menos.

También me gustaría saber porqué cuando ejecuto el programa SHOW-ANIM. PRG del GFA RAYTRACE no me sale la animación auto–máticamente, es decir, sin tener que cargar cada vez las imágenes y cómo puedo conseguirlo. ¿Es posible que en vez de salirme el directorio con la serie de distintas animaciones, en vez de verlas de una en una puedan verse al ejecutar el programa NEOSHOW. PRG. se vean todos los dibujos NEO automáticamente sin salir el directorio? ¿Cómo?

Bueno, esto es todo, perdonadme si son demasiadas consultas a la vez. En espera de vuestra contestación me despido de vosotros saludandoos atentamente. Gracias.

FRANCISCO ROJAS MAROTO
Finistrelles, 8 - 4º 2ª
Sta. Eugenia
17005 GERONA

Verás, Francisco, ANIMACION es siempre sinónimo de MEMORIA. Si te interesa la animación, y creo que si, puedes hacer bastantes cosas con 1 Mega de memoria, pero ya verás que incluso esta cantidad se te queda corta. Los mejores programas de animación funcionan con un mínimo de 1 Mega.
El Cyber Paint es un excelente programa de animación 2D/efectos digitales con el que se pueden hacer cosas realmente fantásticas. Cyber Studio te permite construir objetos tridimensionales y animarlos. Las secuencias creadas en el Cyber Studio las puedes luego editar en el Cyber Paint y cambiar la paleta a cada fotograma, añadir rótulos, o incluso capas de animación. La razón por la que no puedes cargar la animación del GFA Raytrace sin evitar la carga de todos los fotogramas, o imágenes como tú las llamas. Las carga una a una en memoria y luego las muestra en sucesión lo suficientemente rápida para convencernos de que lo que vemos es una animación. Para ver los fotogramas de uno en uno, en lugar de salvar la animación de forma compacta, hacer el raytrace de cada fotograma por separado y los salvas como ficheros separados. En el disco del GFA Raytrace vienen algunas rutinas para basic GFA con las que podrás construir tu propio programa Slideshow (encadenamiento de imágenes), con lo cual podrías ver las imágenes del mismo modo que con el Neoshow. PRG
¿Alguna duda más?
Saludos y hasta pronto.

RECORDAD
ENVIAD VUESTRAS
CARTAS A:
C.B.C. PRESS, S.A.
ATARI USER
Los Altos del Burgo.
Bruselas, 28.
28230 Las Rozas. MADRID

68.000 pts.

ESTA ES TU OPORTUNIDAD

ATARI
POWER PACK
20 SUPERB SOFTWARE GAMES

NO INCLUYE MONITOR

ATARI 520 ST^{FM}

SERIE ORO

Entra al mundo de los 16 bits, con el ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO. Ahora puedes disponer de toda la potencia del ordenador más premiado por la prensa internacional especializada, a un precio verdaderamente a tu alcance.

Además, el ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO incluye gratis el POWER PACK, que contiene 20 superjuegos y 6 programas de diferentes aplicaciones:

Tu ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO, todo lo que necesitas para entrar con buen pie en el mundo de los 16 bits.

EL POWER PACK CONTIENE:

- 20 superjuegos, para que vivas las aventuras más alucinantes.
- MUSIC MAKER, para componer la música que más te gusta.
- NEOCHROME, para dibujar tus obras de arte.
- FIRST BASIC Y ST BASIC para programar en el lenguaje más apropiado.
- 1ST WORD para procesar textos y escribir muchas historias.
- ORGANISER, programa que incluye dietario, fichero de direcciones y hoja de cálculo.

**OFERTA VÁLIDA
DEL 15 DE ABRIL AL 15 DE MAYO
EN EL CORTE INGLÉS.**

CON EL NUEVO
SISTEMA OPERATIVO
TOS 1·4

El Corte Inglés

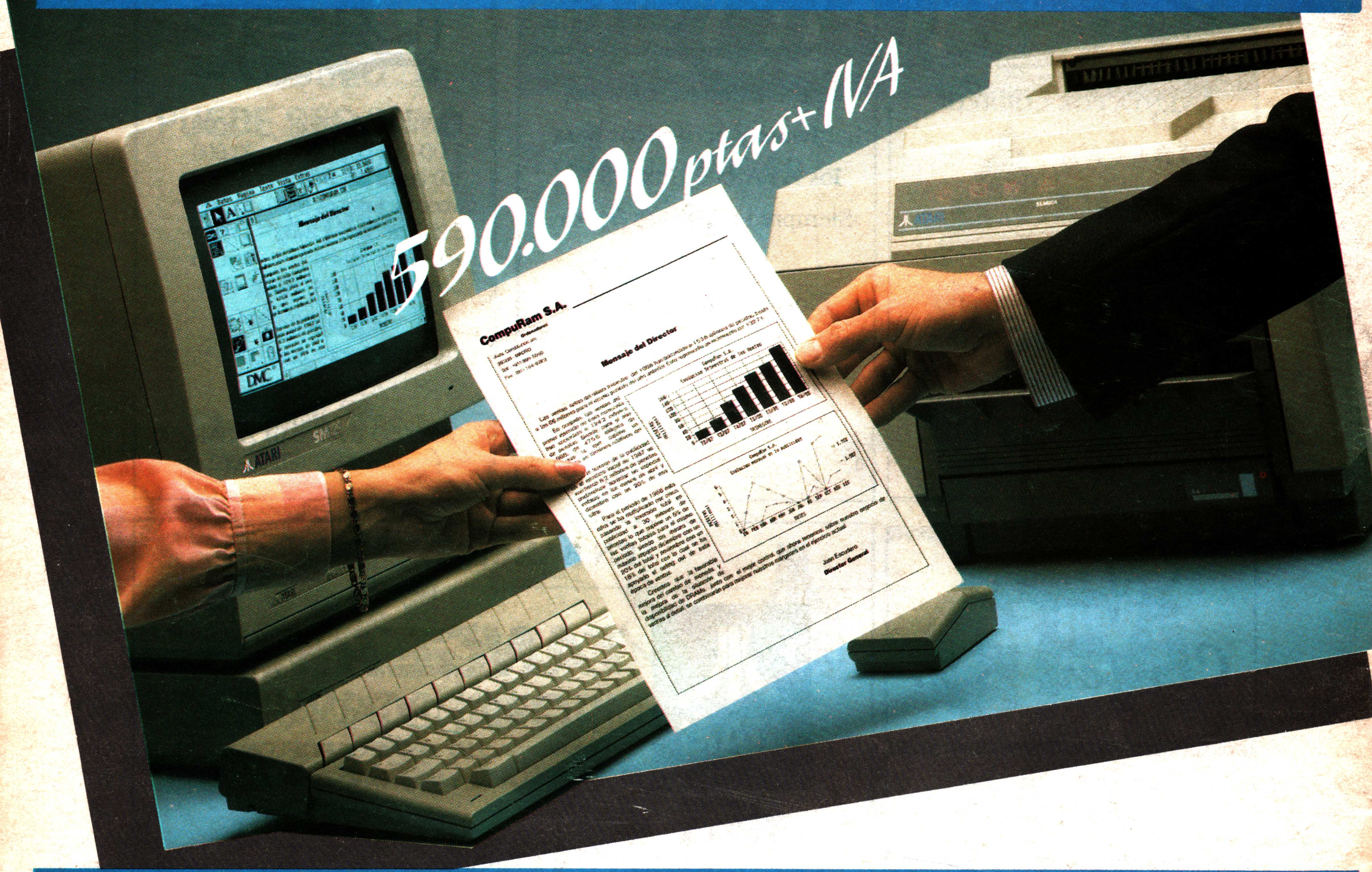
ATARI®

**ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.**

NUMERO UNO COMUNICACION

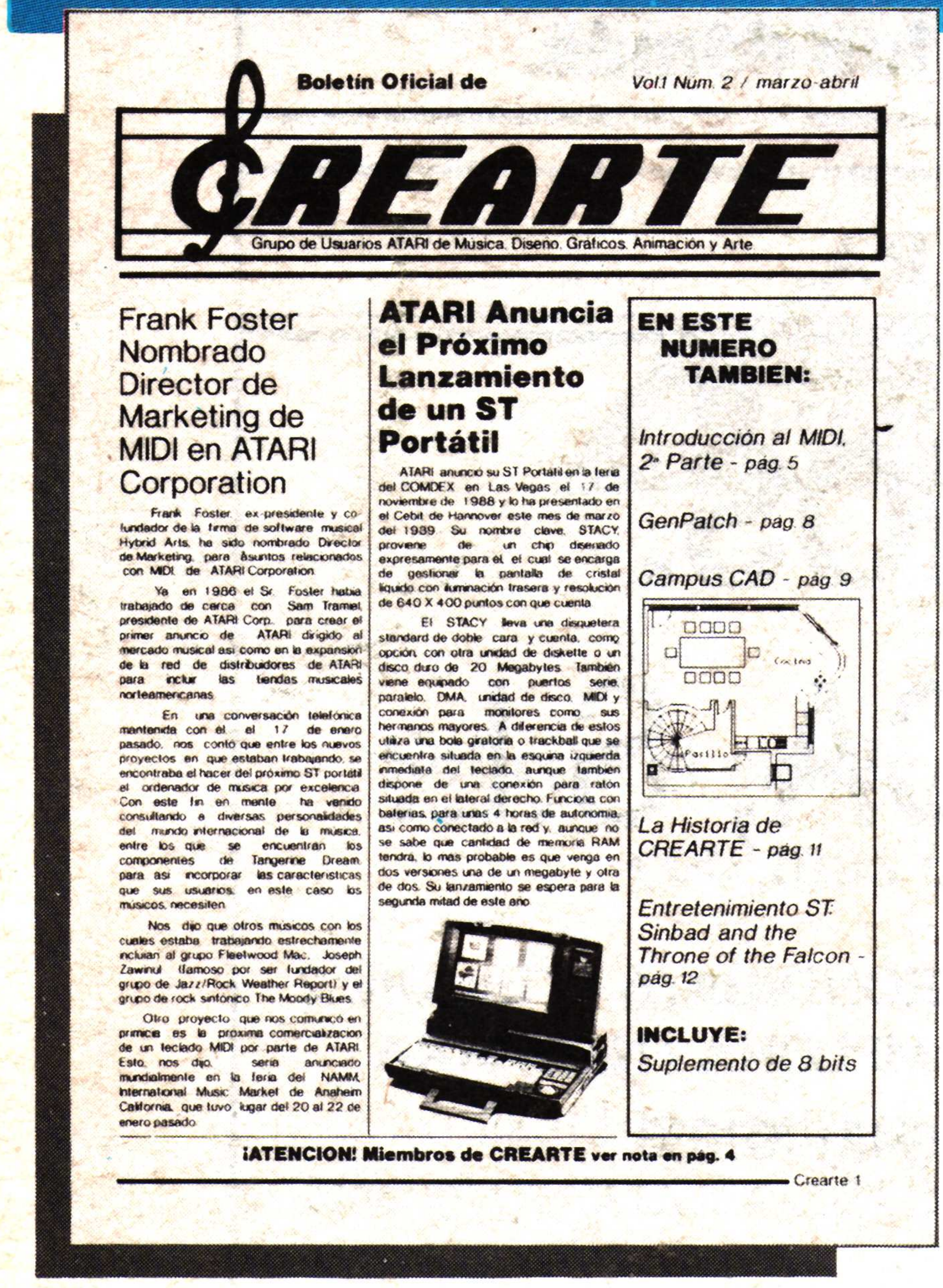
ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid Telf. (91) 653 50 11

AUTOEDICION ATARI



590.000 ptas+IVA

MUCHO MAS QUE PALABRAS



Boletín Oficial de *Vol.1 Núm. 2 / marzo-abril*

CREARTE

Grupo de Usuarios ATARI de Música, Diseño, Gráficos, Animación y Arte

Frank Foster Nombrado Director de Marketing de MIDI en ATARI Corporation

Frank Foster, ex-presidente y co-fundador de la firma de software musical Hybrid Arts, ha sido nombrado Director de Marketing, para asuntos relacionados con MIDI, de ATARI Corporation.

Ya en 1986 el Sr. Foster había trabajado de cerca con Sam Tramiel, presidente de ATARI Corp., para crear el primer anuncio de ATARI dirigido al mercado musical así como en la expansión de la red de distribuidores de ATARI para incluir las tiendas musicales norteamericanas.

En una conversación telefónica mantenida con él, el 17 de enero pasado, nos contó que entre los nuevos proyectos en que estaban trabajando se encontraba el hacer del próximo ST portátil el ordenador de música por excelencia. Con este fin en mente, ha venido consultando a diversas personalidades del mundo internacional de la música, entre los que se encuentran los componentes de Tangerine Dream, para así incorporar las características que sus usuarios, en este caso los músicos, necesiten.

Nos dijo que otros músicos con los cuales estaba trabajando estrechamente incluían al grupo Fleetwood Mac, Joseph Zawinul (famoso por ser fundador del grupo de Jazz/Rock Weather Report) y el grupo de rock sinfónico The Moody Blues.

Otro proyecto que nos comunicó en primicia es la próxima comercialización de un teclado MIDI por parte de ATARI. Esto, nos dijo, sería anunciado mundialmente en la feria del NAMM, International Music Market de Anaheim California, que tuvo lugar del 20 al 22 de enero pasado.

ATARI Anuncia el Próximo Lanzamiento de un ST Portátil

ATARI anunció su ST Portátil en la feria del COMDEX en Las Vegas el 17 de noviembre de 1988 y lo ha presentado en el Cebit de Hannover este mes de marzo del 1989. Su nombre clave, STACY, proviene de un chip diseñado expresamente para él, el cual se encarga de gestionar la pantalla de cristal líquido con iluminación trasera y resolución de 640 X 400 puntos con que cuenta.

El STACY lleva una disquetera standard de doble cara y cuenta, como opción, con otra unidad de diskette o un disco duro de 20 Megabytes. También viene equipado con puertos serie, paralelo, DMA, unidad de disco, MIDI y conexión para monitores como sus hermanos mayores. A diferencia de estos utiliza una bola giratoria o trackball que se encuentra situada en la esquina izquierda inmediata del teclado, aunque también dispone de una conexión para ratón situada en el lateral derecho. Funciona con baterías, para unas 4 horas de autonomía, así como conectado a la red y, aunque no se sabe que cantidad de memoria RAM tendrá, lo más probable es que venga en dos versiones una de un megabyte y otra de dos. Su lanzamiento se espera para la segunda mitad de este año.

EN ESTE NUMERO TAMBIEN:

Introducción al MIDI, 2ª Parte - pág. 5

GenPatch - pag. 8

Campus CAD - pág. 9

La Historia de CREARTE - pág. 11

Entretenimiento ST: Sinbad and the Throne of the Falcon - pág. 12

INCLUYE:
Suplemento de 8 bits

¡ATENCION! Miembros de CREARTE ver nota en pág. 4

Crearte 1

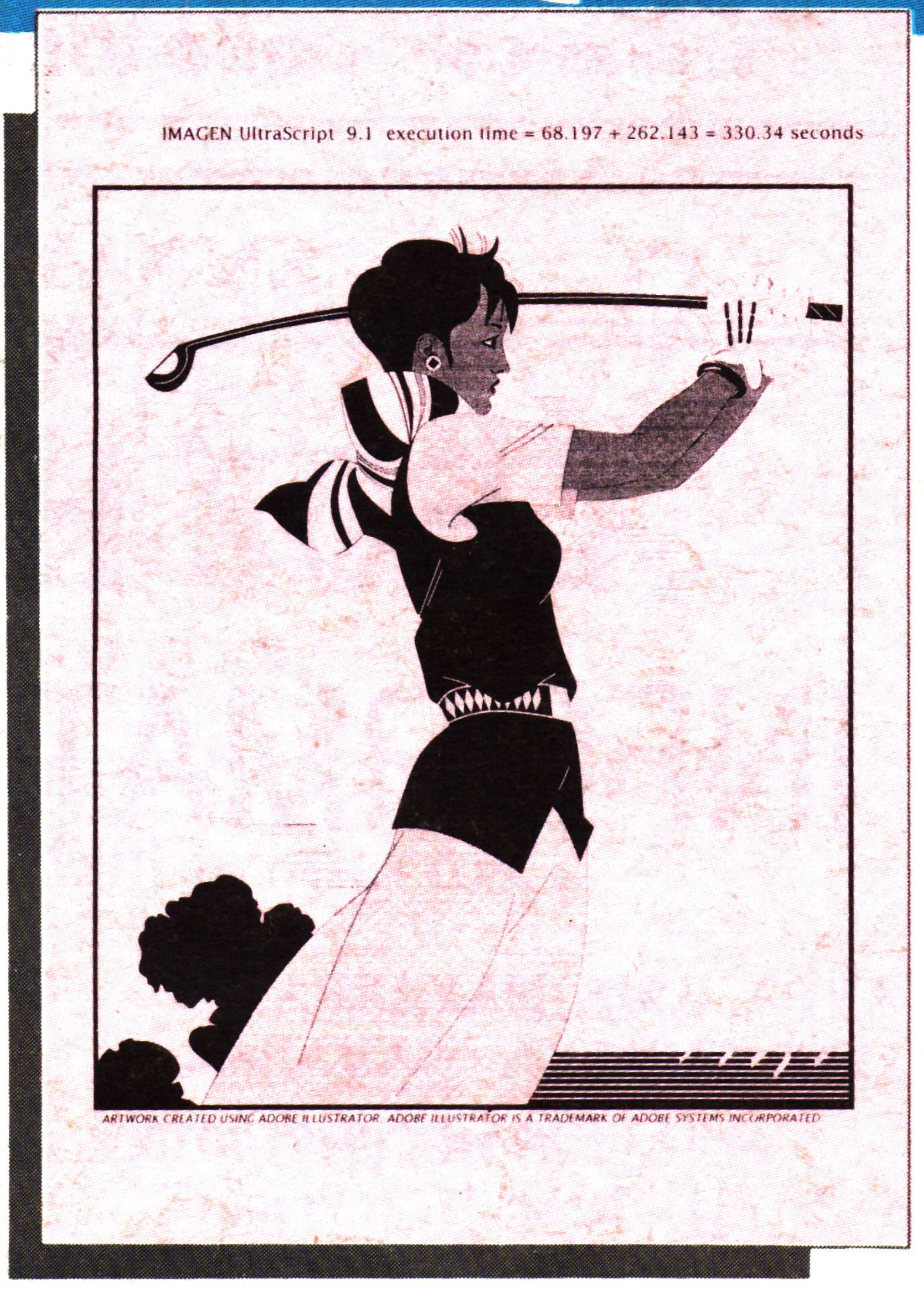


IMAGEN UltraScript 9.1 execution time = 68.197 + 262.143 = 330.34 seconds

ARTWORK CREATED USING ADOBE ILLUSTRATOR. ADOBE ILLUSTRATOR IS A TRADEMARK OF ADOBE SYSTEMS INCORPORATED.

La Autoedición ATARI está siendo asumida por un número cada vez mayor de profesionales. Ahora Ud. también la tiene a su alcance, con un precio y una calidad de resultados sorprendentes. Pase a verla por las mejores tiendas de informática y comprenderá que la Autoedición ATARI es mucho más que palabras.

* Incluye: Ordenador ATARI MEGA ST2, Impresora Láser de 300 puntos por pulgada, Disco Duro de 30 Mb y Programa de Autoedición.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

NUMERO UNO COMUNICACION

Si desea mayor información envíe este cupón a ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195, ALCOBENDAS, 28100 MADRID.
Nombre ....
Empresa ....
Domicilio ....
Teléfono .... Población .... C.P. ....